

MICROCOMPUTER MAGAZINE

FIFO

21

HRY
RECENZIE
SOFT - HARD
MAPY
TIPY & TRIKY

Časopis hlavne pre užívateľov mikropočítačov Didaktik M, Gama a ZX Spectrum
február 1993 ročník III.

BIG NOSE'S
AMERICAN ADVENTURE

TERMINATOR 2

SUPER
SEYMOUR

OKENICE
NA DIDAKTIKU

840 KB
NA D80

NOVINKA !!!
AMIGA 1200



1993

1
9
9
3

FIFO

Neváhajte!!!
Môžete si predplatiť FIFO
ročník 1993!
Nasledujúcich 12 čísel za
výhodnú cenu 288 korún!

Čísla ročníka 1993 budete
pravidelne dostávať domov, ak
pošlete poštovou poukážkou typu
"C" sumu 288 korún na našu
adresu:

Redakcia FIFO
p.o. box 170
960 01 Zvolen

Do "Správy pre prijímateľa" na
rube poukážky nezabudnite
napísat:
Predplatné na FIFO 93

FIFO Extra

Samostatná príloha Fifa, ktorá
bude vychádzať štyri krát ročne
s rozsahom 80 až 100 strán. Pre
predplatiteľov Fifa výhodná
cena 140 korún za celý ročník.
Ak nie ste predplatiteľom Fifa,
potom pre vás je cena za celý
ročník 200 korún. Extra Fifo si
môžete predplatiť poštovou
poukážkou typu "C" na našej
adrese:

Redakcia FIFO
p.o. box 170
960 01 Zvolen

Do "Správy pre prijímateľa" na rube
poukážky nezabudnite napísat:
Predplatné na EXTRA FIFO

1992

1
9
9
2

FIFO 1992

Esťe stále si môžete predplatiť čísla 13 až 23!
Neváhajte a ihneď vypíšte poukážku, pretože
čoskoro na vás už Fifo nemusí zvýšiť. Môžete si
predplatiť všetky čísla ročníka 1992 (t.j. 12 až 23)
za cenu 220 korún, alebo len ktorékoľvek z nich.
Číslo 12 ročníka 92 je už úplne vypredané, preto
nám naň objednávky neposielajte. Ak ste si ho
predplatili a neprišlo vám, presunuli sme vaše
peniaze automaticky na ďalšie čísla.
Peniaze zasielajte poštovou poukážkou typu "C"
a do správy pre prijímateľa uvedte
"FIFO 92"

FIFO 1991

**ZLACNENIE ROČNÍKA
1991 III.**
Využite jedinečnú príležitosť
získať čísla ročníka 1991
za zniženú cenu! Každé číslo len
za 10 korún! (čísla 7 až 11)
Ak máte záujem o tieto čísla, stačí poslať
príslušnú sumu poštovou poukážkou typu
"C" a do správy pre prijímateľa napísat, ktoré
čísla si predplácate.

BEZPEČNÉ ZASIELANIE!!!

Ak máte doma len chabú schránku, niekto vám ju
vykráda alebo neveríte poštárom, môžete si u nás
predplatiť:

ZASIELANIE FIFO DOPORUČENÉ!

Doporučené zasielanie nášho časopisu k vám domov
si zaistite, ak nám pošlete 13 korún za každé číslo,
ktoré chcete mať takto doručené, nasledujúcim
spôsobom:

1. ak si práve predplácate nové čísla, celkovú cenu
za Fifo aj za bezpečné zasielanie pošlite jednou
poukážkou a na rub do "Správy pre prijímateľa" dopíšte:
platím poštovné ... korún. Okrem tejto správy tu musí byť
uvedené, ktoré Fifá si predplácate.

2. ak už máte Fifo predplatené a túto službu si
chcete doplatiť, pošlite poštovou poukážkou príslušnú
sumu na bezpečné zasielanie a do "Správy pre prijímateľa"
napište: platím poštovné... korún.

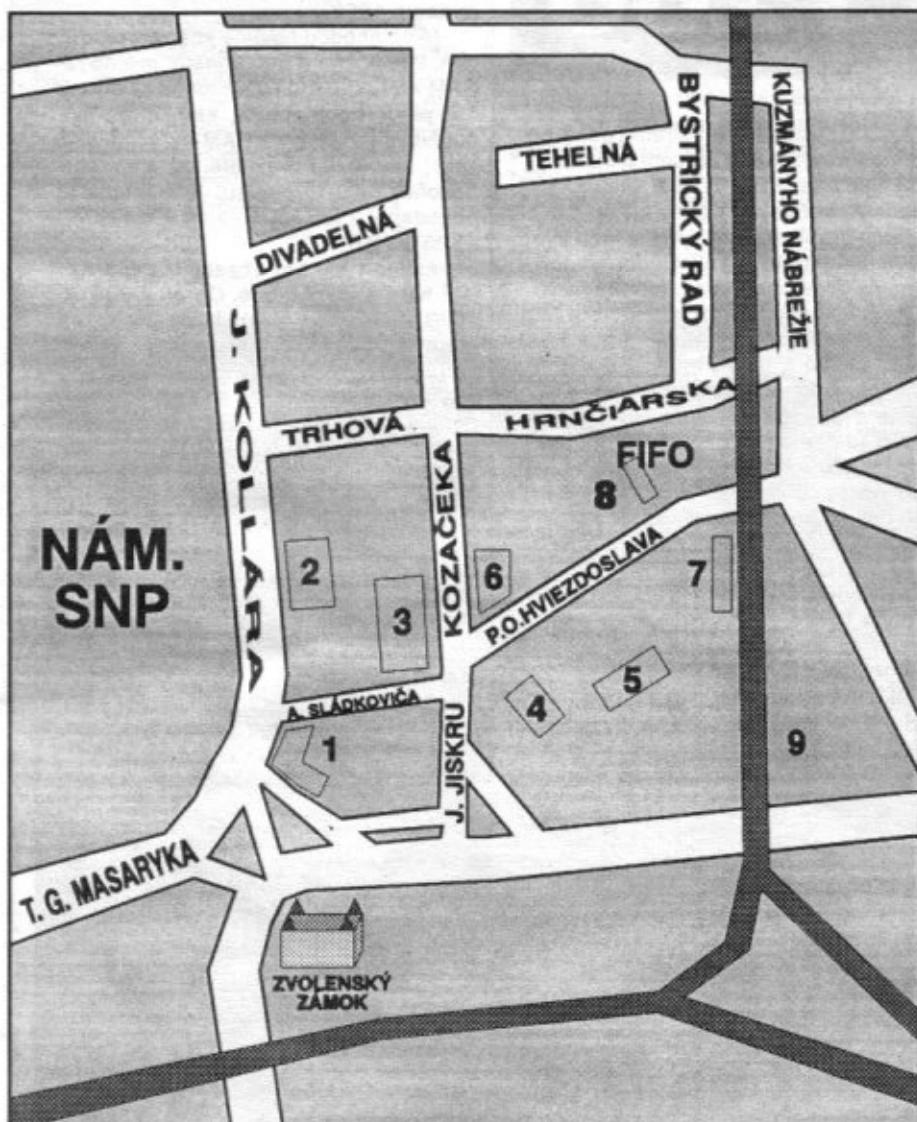
Od obdržania tejto poukážky vám budeme Fifo
zasielať doporučene až kým sa vám toto konto neminie. Pri
každej zásileke vám pri adrese uvedieme, kolko vám ešte
zostáva korún na ďalšie čísla (napr. D:18 bude znamenať,
že máte ešte na konte doporučeného zasielania 18 korún).

Ak budete mať pri adrese nulu, znamená to, že to
bolo posledné číslo, za ktoré ste mali túto službu zaplatenú.

MICROCOMPUTER CENTER

je názov predajne redakcie FIFO, v ktorej nájdete bohatý sortiment domácich mikropočítačov mnohých značiek
(COMMODORE AMIGA 500, 500+, 1200, C64,
ATARI ST, DIDAKTIK M, KOMPAKT)

a príslušenstva, joysticky, diskety, boxy na diskety, literatúru, knihy a časopisy, originálne programy českých slovenských a zahraničných autorov, videohry a mnohé iné...



- 1 HOTEL POĽANA
2 OBCHODNÝ DOM PRIOR
3 ELEKTROPREDAJŇA UNICOM
4 HOTEL TIP-TOP

- 5 PLAVÁREŇ
6 MOTOTECHNA
7 ŽELEZNICA STANICA ZVOLEN MESTO
8 PREDAJŇA MICROCOMPUTER CENTER
9 ŽELEZNICA TRAŤ

OBSAH

AMIGA 1200

3

WINDOWS NA ZX SPECTRE

6

LISTUJEME NA OBRAZOVKE

7

LEMMINGS KÓDY

9

CP/M NA ZX SPECTRE

10

SUPER SEYMOUR

14

MOONTORC

17

X-OUT

19

TARZAN GOES APE

22

MINIRECENZIE

ZX 128

30

TERMINATOR 2

31



Vitajte do sveta 32-bitových počítačov. Ak ste si kúpili práve tento typ, asi viete prečo. Jedná sa totiž o najdokonalejší domáci počítač na súčasnom svetovom trhu! A1200 je súčasť novej generácie počítačov, pri ktorých sa urobil veľký pokrok vo vývoji chipov. A práve tieto chipy zapríčinujú väčšiu silu a rýchlosť pri operáciách.

Bomba na trhu domáčich počítačov!!!

Commodore AMIGA 1200

Len pred niekoľkými mesiacmi firma Commodore predstavila novú verziu, ako by mal podľa nej vyzerať počítač ďalšej generácie.

Ak ste si v minulosti náhodou chceli kúpiť Amigu 4000, museli ste za ňu zaplatiť okolo 3700 dolárov, čo vôbec nie je málo. Touto cenou by sa A4000 mohla porovnať s takými počítačmi, ako sú PC alebo Mac.

Avšak momentálne prichádza "nová vlna", ktorá sa mimo vynikajúcich vlastností vyznačuje aj priateľnou cenou. Hlavna cena zaraďuje tento počítač do hlavného prúdu tzv. domáčich počítačov.

Jedná sa o Amigu 1200, ktorá bola prvýkrát predstavená na nedávnej výstave COMDEX v Las Vegas. Medzi inými "strojmi" upútala najmä cenou - 700 dolárov (pozn.red.: v našej zásielkovej službe za 22250,- korún). Nová Amiga 1200 nahradzuje typ Amiga 500. Tento nový typ poskytuje až neuveriteľne pestrú paletu vlastností na štandardnej úrovni, ako aj rozsiahle možnosti na ďalšie zdokonalenie.

V srdci A1200 sa nachádza centrálna procesorová jednotka Motorola 68020 (CPU). Je to vynikajúci chip a určite patrí medzi najrýchlejšie v súčasnosti, čo znamená, že sa môžete tešiť na skvelý software. Ako iste viete, čím rýchlejšie chip pracuje, tým narába s viac dátami, čím viac dát, tým lepší software.

Faktom je, že A1200 je dvakrát silnejšia ako Amiga 500. Staršie Amigy používajú chip 68000, ktorý je 16-bitový, čo znamená, že je schopný každým inštrukčným cyklom presunúť do počítača 16 bitov dát. 32-bitové počítače presunú každým cyklom 32 bitov. A ako iste viete, počítač potom pracuje omnoho rýchlejšie.

Avšak A1200 má oproti starším typom aj omnoho lepšiu grafiku. Pôvodné Amigy sa preslávili hlavne vynikajúcou grafikou a tak každý stroj, ktorý prekročí túto hranicu, musí byť jednoducho perfektný. A1200 k týmu "strojom" určite patrí. Starší typ - Amiga 500 dokázala vytvoriť 4096 rôznych farieb, ale A1200 ich dokáže "vykúzliť" niekoľkonásobne viac.

A 1200 zaraďujeme k druhej generácii Commodorov. AGA je srdcom a dušou novej línie typu Amig. S AGA setom Amiga vytvára paletu s 24-bitovou farebnou grafikou. Toto vytvára viac ako 16 000 000 farieb! Avšak v jednom momente dokáže zobraziť "len" 256 000 farieb! Pri použití ôsmich bitplánov môžeme zobraziť v normálnom móde 256 farieb, v novom HAM8 móde pri rovnakom počte bitplánov môžeme vygenerovať 256 000 farieb.

U A 1200 ale nemôžeme hodnotiť len počet farieb, veľmi zaujímavá je tiež rozlišovacia schopnosť. V tomto smere A 1200 daleko predstihla svojich starších "kolegov", pretože u týchto typov to bolo len od 320x200 do 640x400, u tohto typu je to 800x600, 640x960, 1280x400 alebo dokonca 1312x512. To znamená, že graficky sa Amiga 1200 vysocne vymyká Amige 4000.

Okrem 32-bitového procesora v A1200 nájdeme 2MB RAM-ku, 880 kB floppy disk a výstupný konektor PCMCIA. (To je taký istý interface, aký môžeme

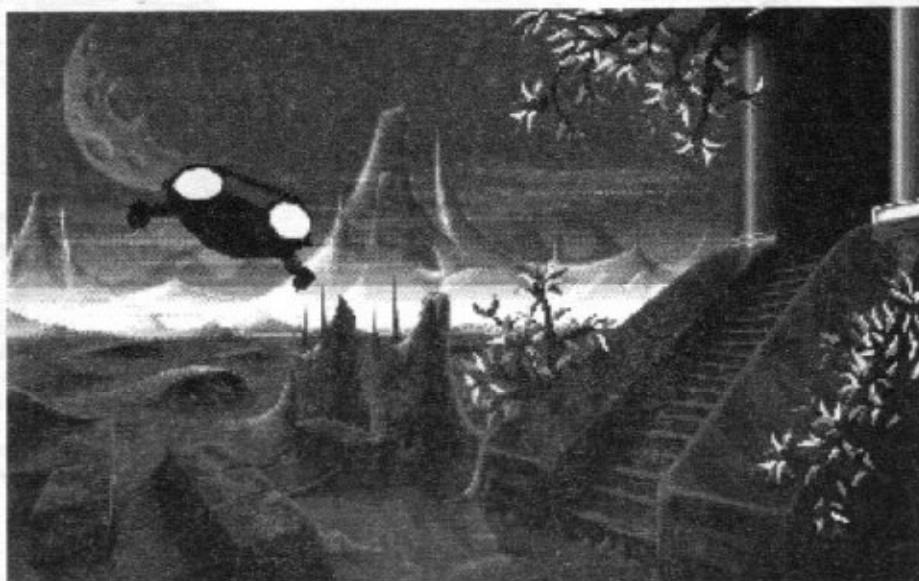
zatiaľ nájsť na Amige 600 a CDTV. Avšak v budúcnosti to už bude štandard na všetkých typoch Amig). Aj operačný systém je nový, je to AmigaDOS 3.0, ktorý bol predstavený spolu s A 4000. Pre ďalšie zdokonalenie je možné použiť CPU konektor, ktorý sa nachádza na spodnej strane A 1200.

(AK náhodou neviete kde, tak je to tam, kde bol na A 500 priestor pre A512 RAM kartu). Tento konektor sa skladá zo 150 pinového adaptéra, ktorý môže byť použitý na rozšírenie RAM-ky, pripojenie koprocessora, CPU akcelerátora alebo dokonca SCSI interfejsu. Jednoducho povedané, 2 MB RAM-ka sa môže rozšíriť až na 10 MB.

Amiga 1200 tiež obsahuje vnútorný IDE hard disk interface. Oproti A 600, A 1200 prichádza s novou klávesnicou, na ktorej je opäť priestor pre numerický blok, ktorý robí A 1200 širšiu ako A 600. Samozrejmosťou je, že sa na ňu dá napojiť myš, joystick, vonkajšie floppy, serial, parallel a video (RGB, VGA a SVGA).

Je zaujímavé obzrieť sa do doby, keď svetlo sveta uzrela Amiga 1000 v roku 1985, ktorá používala procesor 7MHz 68000 CPU od firmy Motorola. Tento istý procesor bol neskôr použitý v Amige 2000, A 500 a A 600. Ale akonáhle sa zjavila A 1200, hned sa tento procesor stal zastaraným.

A 1200 obsahuje 14 MHz 68EC020 procesor. V porovnaní s takou A 500 je tento procesor niekoľkokrát rýchlejší. Vyššia rýchlosť je založená na vyšej





frekvencii hodín (14 MHz oproti 7 MHz) ale hlavne na štruktúre nového procesora 68020.

Táto extra rýchlosť je viac než vitaná, keď pracujete s novými grafickými módmi. Avšak práca s touto osem-bitplánovou grafikou nie je pre "zelenáčov", možnosti sa prejavia hlavne pri aplikáciach ako animácia, video, multimédiá a samozrejme hry.

Veľké softwarové firmy sú notoricky pomaľé vo vývoji hier pre úplne nové typy počítačov. Veľmi neradi riskujú, pretože nevedia, ako sa budú predávať. A to hlavne, ak nie sú kompatibilné napr. s PC. Vývoj hier je obrovský biznis, v ktorom vládne vo svete okolo 10 softwarových gigantov. Ak je niektorá firma presvedčená, že software pre daný typ nie je dobrým obchodom, nepresvedčí ju nik, aby ho vyrábala. Ale nie vždy to tak musí byť. Úplne iné starosti budete mať, ak si kúpite A1200, pretože programov a hier je toľko, že aj odborník má problém v orientácii. Každý mesiacom sú na trhu desiatky

nových hier.

Akúrát v tomto období sa veľké firmy presvedčajú, či naozaj všetky programy z A500 "pasujú" na A1200. Myslím si však, že priaznivci A500 nebudú dvakrát nadšení, pretože v súčasnosti vzniká celý rad skvelých programov špeciálne pre A1200. Spomeniem len niektoré: Zool, Putty, Wing Commander 2, WWF 2, Civilization, Lethal Weapon, Cool World atď. Veľmi očakávaným programom je De Luxe Paint IV, s pomocou ktorého môžete vytvoriť tie najneobvyklejšie obrazy. Faktom je, že všetky tieto programy už využívajú novú zvukovú a grafickú techniku, ktorú poskytuje A1200, takže sú v podstatne lepšom prevedení, ako podobné hry, ktoré poznáme na A500. Preto asi nikto nebude prekvapený, keď sa dozvie, že za ten pomerne krátky čas (4-5 mesiacov) sa Amiga 1200 stala najlepším domácom computerom. Má 32-bitový procesor, ktorý pracuje úžasnej rýchlosťou s miliónmi farieb. To sú kvality, ktoré by každý rád videl vo svojom počítači.

A čo o tejto novinke na záver? Je to bomba, ktorá nie je ani

tak drahá (to je to hlavné v súčasnosti) a má široké uplatnenie, ktoré som už spomína. Faktom je, že Amiga 1200 je cenovo porovnatelná s Amigou 500, graficky s Amigou 4000 a rýchlosťou operácií s Amigou 2500. Ti, ktorí tieto typy poznajú, vedia o čom hovoríme...

Commodore postavil Amigu 500. Poučil sa, vyvíjal, vylepšil a po rokoch vývoja postavil skvelú Amigu 1200. Ale tak to má byť, či nie? Commodore strávil niekoľko rokov nad vývojom typu, ktorý by mohol byť aspoň tak úspešný ako dnes už legendárny typ C-64. Aj keď si nemyslím, že z typu A 1200 sa predá až 10 000 000 kusov, ako to bolo u C-64, predsa je tento typ najlepší práve od dôb C-64.

No a čo príde ďalej? Nechajme sa prekvapíť...

D.C.

Technické parametre Amigy 1200

CPU

- 14.32 MHz 68EC020 NTSC
- 32-bitová datová zbernice
- 24-bitový adresný priestor

Pamäť

- 2 MB RAM rozšíriteľná do 10 MB
- 512 kB ROM, rozšíriteľná do 2 MB
- Amiga DOS 3.0
- zabudovaná 3.5" 880 kB floppy mechanika

Interface

- klávesnica
- port pre myš, svetelné pero, joystick alebo tablet
- sériové RS-232
- paralelné Centronics

- video - RGB analógové, VGA, SVGA

- RF modulátor
- stereo audio
- port pre externý floppy
- vnútorný IDE port
- PCMCIA 2.0 slot
- externý expanzný port

CPU expansion bus

- 150-pinový bus konektor umožňuje pripojenie rýchlych 32-bitových pamäti, koprocesora, CPU akcelerátorov

Zvuk

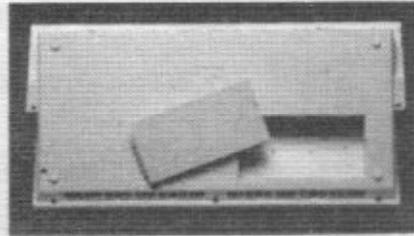
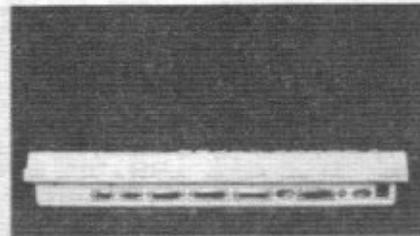
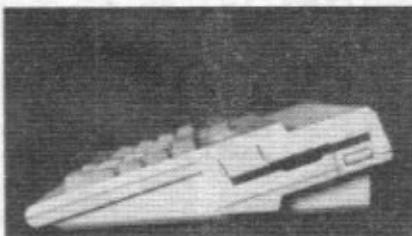
- 8-bitové audio, 4 zvukové kanály
- zabudovaný zvukový buffer 800k
- 8-bitová hlasitosf

Grafické módy

- AGA čip set s rozlišovacou schopnosťou od 320x200 do 1280x400
- farebná paleta 16.8 miliónov farieb
- 2 až 256 000 užívateľom definovaných farieb zobraziteľných na obrazovke

Video výstupy

- RGB analógový, VGA
- NTSC color composite
- RF výstup pre štandardný TV





Efektné mazanie a zobrazovanie v zadanom okne na obrazovke

WINDOWS NA ZX SPECTRE

Tento program nechá v zadanom okne "zmiznúť" alebo "zobraziť" text či grafiku. Najskôr si napište do assemblera tento zdrojový text, preložte ho od adresy 60000. Preložený program si uschovajte na pásku pre neskoršie použitie.

```

org 60000
start1 jr zmizni
start2 jr zobraz
zmizni ld b,8
rut1 ld a,8
sub b ;od a odpocitaj b
push bc ;register b na
;zasobnik
call loop ;skok do hlavnego
;programu
pop bc ;vyber hodnotu zo
;zasobnika
djnz rut1 ;opakuj 8*
ret
zobraz
rut2
ld b,8
ld a,b
dec a ;od a odpocitaj 1
push bc ;register b na
;zasobnik
call loop ;skok do hlavnego
;programu
pop bc ;vyber hodnotu zo
;zasobnika
djnz rut2 ;opakuj 8*
ret

```

loop	or 56	:pridaj 56
	halt	
	halt	
	halt	
	ld b,7	:počet riadkov
	ld hl,22528	:nastav poziciu v ;atributoch
loop1	ld c,32	:počet stĺpcov
loop3	ld (hl),a	:na adresu v hl ;hodnotu atributu
	inc hl	
	dec c	
	jr nz,loop3	
	ld de,0	
	add hl,de	
	djnz loop1	
	ret	

Ak už máte program preložený, nahraťte si ho od adresy 60000.

Teraz si napište nasledujúci krátky program v BASICu. Posluží nám ako demo. Po spustení programu sa obrazovka zaplní grafikou a nastaví sa okno, ktoré "zmizne" a znova sa objaví. Okno si samozrejme môžete nastaviť na ľubovoľnú pozíciu na obrazovke. Tak isto je možné meniť jeho výšku a šírku.

Na riadku 9998 sa nachádza krátky program, ktorý v strojovej rutine nastaví potrebné parametre.

-P. Gašparovič -

```

1>LET adr=60000: LET a=12: LE
T bb=22689: LET c=30: GO SUB 999
7
2 PAPER 7: BORDER 7: INK 0
4 CLS : RANDOMIZE USR 23296
5 RANDOMIZE USR 60000: PAUSE
100
10 INK 7: PRINT AT 5,9;"naprog
ramoval!";AT 10,8;"PETER GASPARO
VIC";AT 12,6;"BY UNIVERSAL SYSTE
MS"
11 RANDOMIZE USR 60000
12 PAUSE 100: GO TO 5
9996 RESTORE 9997: FOR F=23296 T
0 23307: READ S: POKE F,S: NEXT
F
9997 DATA 33,0,0,17,0,64,1,0,24,
237,175,201
9998 POKE adr+39, INT (bb/256)
9999 POKE adr+38, bb-256*INT (bb/
256): POKE adr+36,a: POKE adr+41
,c: POKE adr+46,32-c: RETURN

```

Obrázky sa dajú vykresliť na obrazovku rôzne. Tu je jedna z možností.

STÍLPCE AKO VYŠITÉ

Ak sa vám už nechce stále pozerať na "klasické" vykreslovanie obrázkov, riadok po riadku, skúste si napísat tento program.

Tento efekt môžete použiť vo svojich programoch na zmazanie predchádzajúcej a efektné vykreslenie druhej obrazovky.

- Vladimír Držík -

```

0>REM 1993 FOXAR SOFTWARE
10 PRINT "Cakaj...."
15 LET SUC=0
20 FOR A=23296 TO 23531: READ
B: POKE A,B: LET SUC=SUC+B: NEXT
A
25 IF SUC<>27947 THEN PRINT "C
hyba v datach": STOP
30 PRINT "Spust magnetofon a n
ahraj obrazok": LOAD ""CODE 4000
0,6912
35 RANDOMIZE USR 23296: PAUSE
0
40 RUN
100 DATA 33,0,64,17,64,156,6,8,
26,119,205,183,91,205,141,91,229
,213,17,224,191,25
110 DATA 209,225,212,119,91,205
,197,91,16,232,213,229,205,162,9
,1,229,213,17,32
120 DATA 168,25,209,225,220,195
,91,205,197,91,229,213,17,0,169,
25,209,225,56,42,229
130 DATA 213,17,0,177,25,209,22
5,56,16,229,33,0,71,34,232,91,33

```

```

,0,88,34,234,91
140 DATA 225,24,118,229,33,0,79
,34,232,91,33,0,89,34,234,91,225
,24,102,229,33,0
150 DATA 87,34,232,91,33,0,90,3
4,234,91,225,24,86,35,125,197,6,
5,203,63,56,11,16
160 DATA 250,193,193,58,63,183,
50,255,90,201,193,201,36,124,230
,7,192,125,198,32
170 DATA 111,124,56,3,214,8,103
,254,88,216,38,64,201,124,37,230
,7,192,125,214,32
180 DATA 111,124,56,3,198,8,103
,254,64,208,38,87,201,213,17,0,1
,29,32,253,21,32,250
190 DATA 209,201,43,201,229,17
,64,92,25,235,225,201,229,213,237
,91,232,91,55,63
200 DATA 237,82,237,91,234,91,2
5,205,197,91,26,119,209,225,225,
209,195,6,91,0,0,0,0

```



LISTUJEME NA OBRAZOVKE

Ak máte hru Venom strikes back, tak ste si určite všimli efektívne zmazávanie obrazovky. Vypadá to, ako keď niekto otáča stránku na obrazovke.

Nasledujúci program v BASICu vám vytvorí strojový kód od adresy 60920 o dĺžke 231 bajtov, ktorý tento efekt dokáže. Prepište teda BASIC do vášho počítača a spusťte prikazom RUN. Ak je program bezchybne napisaný, tak sa začne pomaly tvoriť strojový kód. V prípade chyby sa vypíše číslo chybného riadku.

Po hlásení DATA BEZ CHYBY napište SAVE "CLS-EFEKT" CODE 60920,231 a tým uložte stroják na pásku. Teraz už stačí zadaj RANDOMIZE USR 60920 a ostatné už uvidíte sami.

Na záver by som rád pripomenal, že táto rutina je vhodná pre čierne pozadie (BORDER, PAPER) a svetlé písmo (biela, žltá...). Ostatne, experimentujte...

- KUBSOFT -

```

10 CLEAR 60919
15 LET b=60919
17 LET x=0
20 FOR a=1 TO 261
30 READ n
40 IF INT (a/9)*9=a THEN GO TO
60
45 LET b=b+1
50 POKE b,n: LET x=x+n: NEXT a
60 IF n>>x THEN GO TO 9995
65 LET x=0: NEXT a
100 DATA 62,0,50,222,238,1,144,
238,955
110 DATA 33,0,88,22,24,30,32,10
,239
120 DATA 238,7,40,40,10,119,35,
3,492
130 DATA 29,32,244,62,31,11,61,
32,502
140 DATA 252,21,32,233,58,222,2
38,50,1116
150 DATA 50,222,238,1,144,238,1
1,61,965
160 DATA 32,252,58,222,238,238,
62,40,1142
170 DATA 2,24,205,201,35,3,0,24
,494
180 DATA 215,24,216,24,216,0,0,
0,695
190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
280 DATA 0,0,1,2,3,4,5,6,21
290 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
300 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
310 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
320 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
330 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
340 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
350 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
360 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,56
370 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
380 DATA 0,0,0,0,0,0,62,0,62
9990 PRINT "Data bez chyby": ST
OP
9995 PRINT "Chyba na riadku ",90
+10*INT (a/9): STOP
9999 REM *** KUBSOFT 1992 ***

```

840 KB NA D-80!

Kapacity na disketách nikdy nie je dostatok a tak každý rôzne experimentuje a snaží sa vyrobil program, ktorý by pomohol z tejto pasce aspoň čiastočne uniknúť.

Pomocou toho nasledujúceho získate na diskete neuveriteľnú kapacitu a to 852 992 bajtov! Pretože nie všetky druhy diskiet sa vedia s takou kapacitou vyrovnati, doporučujem vám jeho používanie v spolupráci so značkovými disketami. Určite by vás nepotešilo, keby sa vám programy po čase začali "strácať" a namiesto nich by pribúdali poškodené sektory.

- I. Helleš -

```

10>REM Formatovanie
15 INPUT "Zadaj meno disku: ";
LINE a$
20 IF a$="" THEN GO TO 15
22 IF LEN a$ > 10 OR LEN a$ <
1 THEN GO TO 15
23 FOR i=1 TO LEN a$: IF a$(i
TO i) =CHR$ 46 OR a$(i TO i)=CHR
$ 63 THEN GO TO 15
24 NEXT i
25 INPUT "Mechanika (A/B): ";
LINE m$
27 IF LEN m$<>1 THEN GO TO 25
30 IF CODE m$<>65 AND CODE m$<
>66 AND CODE m$<>97 AND CODE m$<
>98 THEN GO TO 25
40 PRINT AT 0,0;"FORMATOVANIE:
": PRINT "-----"
45 PRINT AT 3,2; "Directory of
";a$
50 PRINT AT 5,2;"Mechanika :
";m$
55 PRINT AT 6,2;"Pocet sektoro
v :10"
60 PRINT AT 7,2;"Pocet stop
:84"
65 POKE #6,84: POKE #7,10: LET
d$=":"
70 FORMAT m$+d$+a$
80>STOP

```

DIDAKTIK
všetky doplnky a príslušenstvo
SPECIALIZOVANÝ
PREDAJ - SERVIS
ZÁSIELKOVÁ SLUŽBA

Predajne v Prievidzi a v Považskej Bystrici
Ponukový list zdarma.

Ponúkame viac ako 200 položiek sortimentu,
vrátane náhradných dielov
výrobného programu DIDAKTIK.

Objednať možno aj telefonicky.
Vybavujeme do 24 hodín.

VOLAJTE : 0822/61224.
PÍSTE: ELEKTROSERVIS SNP 1443-31/5
017 01 Považská Bystrica



Nesmrteľnosť v hre RENEGADE 2

Stačí sa podpísat do tabuľky rekordného skóre viac ako na jeden riadok a odoslať. Hra sa zdáľovo pokazi, ale vy pokračujete v hre s nekonečným počtom životov, grafika sa upraví po prejdení do ďalšej obrazovky.



-Kravárik Ivan -

XENON

Zastavte hru stlačením "BREAK", potom postláčajte klávesy "T", "I", "N" a "Y" a stlačte "FIRE". Získate tak nesmrteľnosť.

CYBERNOID

Nadefinujte si klávesy ako "Y", "X", "E" a "S" ...

POWER BOAT SIMULATOR

S "ENTER"-om zastavte hru, potom stlačte "5", "6", "7", "8", "9", "P" a na koniec stlačte "ENTER". Máte nekonečné životy.

TURBO BOAT SIMULATOR

Zastavte hru a stlačte "T". Postúpíte do ďalšieho levelu.

COMBAT ZONE

Stlačte súčasne klávesy "9", "0", "BREAK", "ENTER" a "P". Stlačením "8" sa vrátite do hry, čaká vás milé prekvapenie...

ROLLING THUNDER

Nastavte si Sinclair joystick a pomaly napíšte "JIMBO". Podľa potreby zmeňte ovládanie a odštartujte hru. Ste nesmrteľní (zatiaľ iba v hre).

HUMAN KILLING MACHINE

V hlavnom menu stlačte klávesy "G" a "O". Počas hry stlačením "X" sa presuniete do ďalšieho levelu.

CABAL

Počas hry napište "PROLLO", postúpíte do ďalšej obrazovky.



-DEMIN-

ÚPRAVA DRILLERU ZO ZXS 128 NA DIDAKTIK GAMA.

Hra Diller vznikla v roku 1987 a o rok neskôr k nej vytvoril František Fuka hudbu pre AY-3-8912. Túto hudbu možno však počuť len na Spectre 128k. Stačí len pomerne jednoduchá úprava a hudbu budete počuť aj na Didaktiku Gama.

Hra sa skladá z týchto blokov (v závorku je dĺžka):

Driller 128 (Basic 579), drill.scr (code 6912), 128 switch (code 145), Music (code 1940), Code (code 38125) a drill.scr2 (code 6912). Zavádzací program testuje, či je váš počítač ZXS 128k. Pokiaľ áno, nahrá sa blok Music do inej pamäťovej stránky a odštartuje sa rutina 128 switch, ktorá zaistí prehrávanie hudby.

Úprava hry je v zmene adres, na ktorých sa prepínajú pamäťové stránky. U ZXS 128 je to adresa 7FFDh, u Didaktiku je 007Fh. Je teda potrebné:

1. napísat nový zavádzací program - listing č. 1,
2. opraviť rutinu 128 switch. Rutina sa nahráva na adresu 27000 a je potrebné v nej previesť tieto zmeny napr. cez POKE:

adresa	hodnota	adresa	hodnota
27057	127	27058	0
27060	1	27069	127
27070	0	27067	0
27109	127	27110	0
27112	1	27119	127
27120	0	27122	0

Hotovú rutinu uschovajte SAVE "dg switch" code 27000,145 a môžete upravenú hru vyskúšať. Tako upravenú hru možno prevádzkovať len na Didaktiku Gama, na ostatných typoch počítačov vždy "stvrdne".

Počas hry zistite, že pôvodné zvukové efekty pre ZXS 48k hudbu rušia, napr. pokiaľ podržíte "FIRE" a stále strieľate, hudba sa počuteľne zpomalí. Je to tým, že hudba 128k využíva prerušenie, ktoré pôvodné zvukové efekty zakazujú - nie je to teda chyba programu! Hudbu si môžu vypočuť aj tí, ktorí Didaktik Gama nemajú - stačí ak použijú program z listingu č. 2.

Listing č. 1

```
10 BORDER 0: INK 7: PAPER0:  
CLEAR 26999  
20 PRINT "DRILLER PRE DIDAKTIK GAMA": PRINT #1:INVERSE 1; "T-Trening"  
30 POKE 23739,111:PRINT AT 0,0:
```

LOAD "" SCREEN\$: LOAD ""
CODE

```
40 OUT 127,1: LOAD "" CODE:  
OUT 127,0  
50 LOAD "" CODE: LOAD ""  
SCREEN$  
60 LET A$=INKEY$: IF A$="" THEN  
GO TO 60  
70 IF A$="t" OR A$="T" THEN  
POKE 47904,0: POKE 49021,0:  
POKE 49022,0: POKE 49424,0:  
POKE 49425,0  
80 RANDOMIZE USR 27000
```

Listing č. 2

```
10 LOAD "MUSIC" CODE  
20 PRINT "STLAC COKOLVEK  
PRE UKONCENIE"  
30 RANDOMIZE USR 50468  
40 IF CODE INKEY$ > 13 THEN  
RANDOMIZE USR 50003:  
STOP  
50 PAUSE 1: GO TO 30
```

Nie je vylúčené, že po preadresovaní bloku MUSIC by sa hra dala upraviť tak, aby sa hrala aj na počítačoch s 48 kB pamäťou RAM.



- R. Raszke -

LEMMINGS KÓDY



Level 3 - NHLDHBADCR
Level 4 - HLDHBINECK
Level 5 - LDHBAJLFCT
Level 6 - DHBIJLLGCM
Level 7 - HBANLDDHCJ
Level 8 - BINLDDHICS
Level 9 - BAJHMDHJCU
Level 10 - IJHMDHBKCN
Level 11 - NHMDHBALCK
Level 12 - HMDHBINMCT
Level 13 - MDHBAJLNCM
Level 14 - DHBIJLMOCV
Level 15 - HBANLMDPCS
Level 16 - BINLMDHQCL
Level 17 - BAJHLFBHD
Level 18 - IJHLFBBCDX
Level 19 - NHLFBADDU
Level 20 - HLFHBINEDN
Level 21 - LFHBAJLFDW
Level 22 - FBBIJLLGDP
Level 23 - HBANLLFHDM
Level 24 - BINLLFHIDV
Level 25 - BAJHMFHJDX
Level 26 - IJHMFBKDO
Level 27 - NHMFHBALDN
Level 28 - HMFHBINMDW
Level 29 - MFHBAJLNDP
Level 30 - FBBIJLMODY



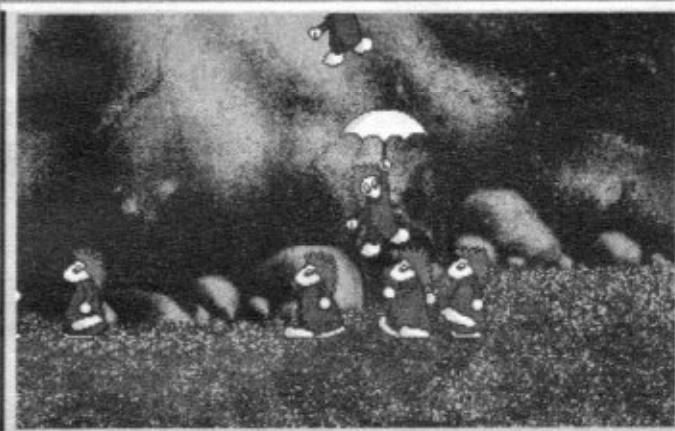


Level 31 - HBANLMFPDV
 Level 32 - BINLMFHQDO
 Level 33 - BAJHLDIBEO
 Level 34 - IJHLDIBCEX
 Level 35 - NHLDIBADEU
 Level 36 - HLDIBINEEN
 Level 37 - LDIBAJLFEW
 Level 38 - DIBIJLLGEP
 Level 39 - IBANLLDHEM
 Level 40 - BINLLDIIEV
 Level 41 - BAJHMDIJEX
 Level 42 - IJHMDIBKEQ
 Level 43 - NHMDIBALEN
 Level 44 - HMDIBINMEW
 Level 45 - MDIBAJLNEP
 Level 46 - DIBIJLMOEY

Level 47 - IBANLMDPEV
 Level 48 - BINLMDIQEO
 Level 49 - BAJHLFIBFR
 Level 50 - IJHLFIBCFK
 Level 51 - NHLFIBADFX
 Level 52 - HLFIBINEFQ
 Level 53 - LFIBAJLFFJ
 Level 54 - FIBIJLLGFS
 Level 55 - IBANLLFHFP
 Level 56 - BINLLFIIFY
 Level 57 - BAJHMFIFJK
 Level 58 - IJHMFIBKFT
 Level 59 - NHMFIBALFQ
 Level 60 - HMFIBINMFJ



Vlašič Marcel



SAMICA



SAMEC



ČÍSLO VÝVODU V SAMICI	FRB (VXY)	FRB 30 (V DG)	SIGNAL
1	OUT	22	PC7 = PEN
2	OUT	23	PC6 = MOVE
3	OUT	21	PC5 = X/Y
4	OUT	20	PC4 = +/v-
5	IN/OUT	11	PB2 = READY
6	—	24	GND = GND
7	—	—	NEZAPOJENÉ

PRIPOJENIE XY4150 S D40 K DIDAKTIKU GAMY.

Majitelia grafickej jednotky XY4150 a disketovej jednotky D40 sa určite stretli s problémom, ako ku Game zapojiť XY4150 (ďalej XY) a D40 súčasne, keď majú obaja široký konektor. Je niekoľko riešení:

1. Zapojiť XY cez MHB8255A (ked' už ho v Game máme, prečo ho nevyužiť?)
2. Prepojiť konektor XY s konektorm D40.
3. Napísať výrobcovi Gamy do Skalice, aby úpravu previedol.
4. Kto vie ako ešte ...

Vybral som si prvé riešenie, ktoré sa mi zdá najvhodnejšie. Prečo? Počítam s tým, že pri XY nepotrebujem joystick. Druhé riešenie má nevyhodu v častom havarovaní systému, pretože je konektor prefažený. Potrebovali by sme ešte posilovač zbernice. Na skúšku som to takto zapojené mal (bez zosilovača) a vôbec to nie je ono, vyzerá to divne (predstavte si tiež mat konektor D40 drôtkami prepojený s konektorm XY)! Tretie riešenie som nevidel, nemôžem sa k nemu vyjadriť. Snáď len dodat: urob si sám a za pár korún. To vratím pre exlaikov.

Úvodnú teóriu máme za sebou, dajme sa do toho!

1. budeme potrebovať konektor FRB (s krytkou, nech to trošku vyzera),

-pôvodný kábel so samicou na konci

-upravený ovládač SUPERPLOTT

2. podľa nákresov a pomocou textov sa pustite do práce!

A ešte k ovládaču SUPERPLOTT:

Verím, že zdatný programátor, ktorý sa v strojáku trochu vyzná, si pôvodný SUPERPLOTT upraví. A vy, čo vám to nejde, mi napíšte a za dve dvojkorunové známky + 10 korún poštovne vám upravený SUPERPLOTT na vašu disketu (kazetu) nahrám.

Rada pre majiteľov XY.

U XY sa často stáva, že sa pišatko spustí až po niekoľkých sekundách (i niekoľkých minútach). Závada je v spúšťacom mechanizme, kde je gumové tesnenie, ktoré často lepi a tým bráni spusteniu pišatka, kým sa rozhybe. Pišatko sa najlepšie "rozlepuje" týmto "programom":

10 PRINT #4;"pa0,0":GOTO 10
popriprade tam ešte vložte PAUSE

2. Môže sa to robiť s perom i bez. Po čase to už nebude potrebne a mne to funguje doposiaľ bez toho "rozleponania".

o b r á z o k



Fuksa Michal



CP/M opäť na scéne!

Úprava pamäti ZX SPECTRA PRE OS CP/M

Systém CP/M iste pozná väčšina z vás. Jeho história bola popísaná v mnohých počítačových analóch, veľmi veľa sa o ňom hovorilo v už klasických časopisoch ako Amatérské rádio, či Elektronika. Preto sa nechcem na tomto mieste rozpísovať o jeho činnosti, spôsobe práce, usporiadani pamäte a ostatných viac-menej softvérových záležostach, ale o novom hardvérovom zapojení pre implementáciu CP/M na ZX Spectre.

Vsetci dobre viete, že nie som prvý a určite ani posledný, ktorý sa touto problematikou zaobera. Už na prelome rokov 1987/88 sa začala venovať pozornosť tomuto systému a jeho rializácii na najrozšírenejšom domácom mikropočítači. Vytvorilo sa niekoľko skupín a "uvedomelo" množstvo jedincov, ktorí sa podujali poriešiť túto neľahkú úlohu. Určite najznámejšimi a najdôležitejšimi sa javia tvorivé skupiny pracujúce pod názvami Lecsoft a Sinssoft. Obe podľa svojho gusta a možnosti vytvorili svoje zapojenie na úpravu ZX Spectra pre CP/M.

Obe zapojenia majú svoje výhody aj neduhy.

Sinssoft: - stránkuje pamäť na neštandardnom porte
- pri použití štandardných periférií vznikajú v systéme časté kolízie + má otvorenejšiu štruktúru
Lecsoft: + stránkuje pamäť na štandardnom porte (ako ZXS 128k) + pri činnosti periférií nevznikajú žiadne problémy - systém je uzavretejší.

Obe zapojenia však navyše majú jednu spoločnú nevýhodu. Pri oboch verziách je totiž treba meniť pôvodné pamäte 4532 za pamäte 4164 resp. 41256. Čo to obnáša? "Maličkost". Vypájkovať 8IO so 16 pinmi (spolu 128 pinov) pomocou odsávačky a zapájkovať nové čipy alebo päťice.

Kedže som človek na prácu lenívý, ale inak vcelku tvorivý, začal som uvažovať ako si pomôcť a pritom sa nenarobiť a neušťavíť k infarktu.

Ako som tak rozmýšľal, ani som si neuviedomil, že v ruke čosi žmolím. Bol to polystyrén zabalený v alobale. V ňom boli zaborené nožičky jedného zaujímavého obvodu. Svetiel na ňom nápis OKI M51257 (pre tých, ktorým to vôbec nič nehovorí, vedzte teda, že sa jedná o pamäť 32kx8 na jednom čipe rozšírenú aj pod označením M 62256). Túto zaujímavú súčasťku som prednedávnom kúpil za veľmi výhodnú cenu, až som trochu

pochyboval o jej nezávadnosti. Ale ako som sa spomímal, nápad bol tu. Načo vyberať staré 32k pamäte, keď môžu aj nadáľ dobre poslužiť. Radšej čosi pridám a uvidím. Začal som rátať: 32k dynamickej RAMky ... + 32k statickej RAMky, to je predsa dokopy 64k RAMky, teda dosť na to, aby mohlo na Spectre behať CP/M. Utekal som sa zveriť so svojim nápadom skúsenejším. A tak sa začala rodíť schéma. Prvá jej podoba, pri ktorej mi výdatne pomáhal L. Jombík (nedá mi spomenúť ho, medzi nami s tou pomocou to bolo trochu naopak, tú schému v podstate navrhoval sám a ja som do toho kecal), bola v podstate nepoužiteľná. Neboli v nej totiž ošetrené niektoré kombinácie stavov, a preto nutne musela nasledovať druhá verzia.

Tú som už navrhol sám. Začal som totiž od základu a to bolo spävne. Schému som zapár (1000) krát prekontroloval a zistil som, že by mala byť normálne prevádzkyschopná. Podujal som sa teda na jej realizáciu a môžem vám povedať, že behala na prvé zapojenie ako hodinky, (no na úplne prvé nie, pretože som _OE pripojil na OV a mysel som si, že je to v poriadku. Z omylu ma vyviedlo dĺžne správanie borderu po zapojení. Vyvodil som záver, že RAMka sa pletie do I/O operácií. Nemylil som sa. Stačilo teda zapojiť _OE na _MREQ a bolo to O.K. Ono totiž ULA nerobí úplné dekódovanie ROMky). Toľko stručne k histórii vzniku zapojenia.

POPIS FUNKCIE ZAPOJENIA

Register IO2 je vyberaný rovnako ako v zapojení podľa ARA 9/88. Teda pri _IORQ=0 ; _A0=0 a _WR=0 - na porte FDh.

Bitom 7 (ako je už zvykom) zapíname mód CP/M.

Načo sú však do registra zavedené bity D1 a D0? Slúžia na obsluhu tzv. MODE2 (dalej už len M2). Čo nám tento mód poskytuje? Iste viete, že v Spectre je na adresách 0 až 16383 vyselektovaná pamäť ROM. V tej je uložený celý OS Spectra, a nemožno ho meniť. Na ZX vznikli aj nové operačné systémy. Tie sa do neho nasekávali prostredníctvom EPROMiek. Takéto riešenie má jednu nevýhodu. Ak zoženieme novšiu verziu tohto-ktorého OS, musíme EPROMku pracne mazaf a znova naprogramovať.

Pri mojom zapojení je to podstatne jednoduchšie. Po zapnutí Spectra si do 62256 zaplášete obsah zmenenej ROMky a

až do jeho vypnutia ju budete mať k dispozícii. Presnejšie môžete do pamäti zapísat obsah dvoch rôznych zmenených ROM. Napr. LEC+ISO, aL.ISO+SPEED apd. Jednoduchým spôsobom (out FDh,02h resp. FDh,03) si môžeme vybrať aktuálne požadovaný OS.

Celý spôsob pochopite podľa obr. č.1.

Takže malé zhnutie:

OUT FDh,bin 1XXXXXXX - zapne CP/M.

Ako vidíte na hodnote bitov D1 a D0 nezáleží, takže sa nemusíte obávať, že by sa aktivoval M2 vtedy, keď ho nepotrebuje.

OUT FDh,bin 0XXXXX10 - zapnutie MODE 2 a pristránkovanie prvej polovice RAM namiesto ROM.

OUT FDh,bin 0XXXXX11 - zapnutie M2 a pristránkovanie druhej polovice RAM do spodných 16k.

OUT FDh,bin 00000000 - vypína všetky pridané zázraky.

Všimnite si ešte na schéme prepínač BLOK. Ten funguje tak, ako v zapojení podľa AR 9/88. Ak je zopnutý, počítač sa chová ako bez úpravy. Je nutné ho zopnúť pri všetkých hráč, ktoré majú 128k hudbu.

REALIZÁCIA ZAPOJENIA

Súčasťky osadime na kúsok univerzálnej dosky (kto má veľa voľného času, môže si navrhnuť dosku s plošnými spojmi). Zapojenie riadne skontrolujeme. Vstupné signály zapojíme bud' zo zbernice systém. konektoru, alebo priamo od procesora.

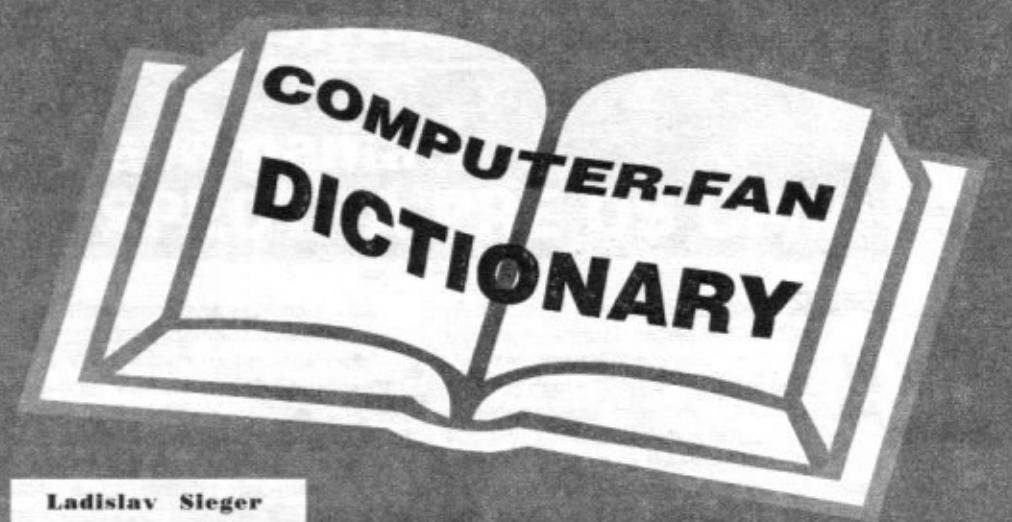
Pamäť 62256 nastokneme na ROMku o 90 stupňov ohneme vývody č. 1,20, 22,27 (signály A14, _CS, _OE, _R/W resp. _WE)- viz obr. 2. Ostatné piny zapájajeme na piny ROMky. Ohnuté vývody 62256 zavedieme do pridanej doštičky podľa schémy.

Ak máme ROMku v pätiči, tak po nasadení kombinácie RAM/ROM opäť do pätiči, budeme núteni trochu vytvarovať chladič pre IO 7805 tak, aby vzdialenosť od RAM bola min. 3mm. Najlepšie je dať medzi chladič a IO1 malý kúsok obojsstranneho plošného spoja. Ďalej musíme prerušíť pôvodný signál _ROMCS. Ak máme ROMku v pätiči, stačí vynútiť pin 20 o 45 stupňov. V opačnom prípade prerušíme plošný spoj. A na vývod _CS ROMky zapojíme signál _CSrom.

A teraz pozor! Signál A15• zavedieme iba(I) do ULY a na zbernicu. Do ULY2 resp. selektovacích obvodov pre 4532 zapojíme A15cpu. To je najväčší rozdiel oproti zapojeniu z AR 9/88. My totiž používame starú sadu pamäti v nezmenenej podobe. Preto bude vyberaná úplne normálne, ako v neupravenom Spectre. Vhodné miesta pre úpravu A15 sú naznačené na obr. 2.

OŽIVENIE A SPREVÁDKOVANIE

Všetky signály pospájame podľa schémy. Všetko dôkladne skontrolujeme a môžeme



Ladislav Sieger

device (dyvais) - zařízení

Zařízení obecně. I/O device - vstupní/výstupní zařízení. Např. tiskárna, magnetofon, klávesnice apod.

delete (dýlit) - škrtnout

Označení funkční klávesy pro vymazání znaku.

disk

Základ slova pro odvozeniny floppy disk, RAM disk, hard disk, EPROM disk apod. Původně vzniklo z floppy disk (pružný disk), který slouží jako rychlá externí (vnější) paměť počítače. Později se slovo disk používá ve významu rychlé vnější paměti, přestože již postrádá kruhový tvar disku. RAM disk je rychlá vnější paměť složená z paměti RAM, EPROM disk pak z paměti EPROM apod. Uživatel komunikuje s diskem prostřednictvím adresáře. V něm jsou umístěny informace o jménech jednotlivých souborů (programech a dat), jejich délce a umístění na disku.

disketa srovnej floppy disk

Kotouček s magnetickou vrstvou v ochranném pouzdře, který je určený pro záznam dat. Data se zaznamenávají a čtou pomocí floppu diskové mechaniky. Diskety se rozlišují podle průměru na 3,5', 5,25', 8'. Existují však ještě jiné méně rozšířené formáty. Podle kvality magnetické vrstvy a typu floppu diskové mechaniky, která provádí záznam, lze na disketu

umístit 170 kB až 1.44 MB dat. Profesionální počítače používají pro záznam dat převážně disket.

display (dysplej)

Zařízení pro viditelné zobrazení informací na optoelektronickém principu (zpravidla vakuová elektronika).

Display file (fajl) - řada, soubor

Část paměti Video RAM dlouhá 6144 B (byte), která slouží pro uchování obrazové informace. Obraz se skládá z bodů (pixelů), který je buď aktivní (hodnota 0), nebo neaktivní rozsvícený (hodnota 1). Pro vyjádření zda bod svítí či nikoliv (0, 1) potřebujeme informaci 1 bit. Pro osm bodů je to 1 byte. Display file obsahuje 256 x 192 bodů, tedy $(256 \times 192)/8 = 6144$ byte.

DOS (Disk Operating System)

Zkratka pro diskový operační systém obecně. Mezi DOS patří např. CP/M, ISIS II, MS DOS, MP/M, CP/M-86, UNIX, XENIX.

dot matrix printer

Maticová tiskárna. Tiskárna ježíž tiskací hlava má jehličky prostorově uspořádány do matice bodů. Obvykle mává 7-24 jehliček.

double density (dabl denzity) - dvojitá hustota

Označení hustoty záznamu dat na disketách.

double precision (dabl precižn) - dvojitá přesnost

Označení pro dvojnásobnou přesnost čísel než je obvyklá (REAL). Používá se dvojnásobný počet bytů pro záznam čísla.

double sided (dabl saidyd)

- dvoustranný

Označení oboustranných disket (pro záznam z obou stran).

drive (draiv)

Označení pro floppy diskovou mechaniku (floppy disk drive).

dropout (dropout)

Ztráta informace způsobená výpadkem, chybou. Na magnetofonovém pásku se takto označuje místo, kde je nekvalitní magnetická vrstva, která není schopna nést informaci.

dvojková soustava, dvojková číselná soustava

Číselná soustava o základu 2. Koefficienty jednotlivých řádů mohou nabývat pouze hodnot 0 a 1.

dvooustavový

Mající dva stav. Dvooustavový signál - signál, který nabývá dvou různých hodnot (0,1; H,L; zapnutý, vypnutý).

edit, editovat, editace

Proces modifikace (změny) dat, nebo programu.

EPROM (Erasable Programmable Read Only Memory) srovnej RAM, ROM

Paměť svými vlastnostmi podobná paměti ROM. Rozdíl je v tom, že ji lze dodatečně naprogramovat a v případě potřeby opět vymazat (nejčastěji UV zářením). Programování nového obsahu paměti se provádí ve speciálních přípravcích (programátorech paměti). Didaktik 90 má paměť EPROM o velikosti 16 kB. Je v ní umístěn interpret jazyka BASIC.

epromka

Slangové označení pro paměť EPROM.

error

Chyba, odchylka, porucha.

escape (iskeip) - uniknout, utéci

Zvláštní povel (též označení příslušné klávesy) pro návrat do povelové úrovně, nebo do operačního systému z právě běžícího programu.

eurokarta

Slangový výraz. Označení pro tištěný spoj s rozměry normalizovaného evropského formátu. Malý evropský formát (malá eurokarta) má rozměry 100 x 160 mm. Na jednom, nebo obou kratších stranách bývá opatřena konektory (obvykle přímý, nebo FRB). Používá se pro řadu konstrukcí, které jsou sestaveny z jednotlivých modulů.

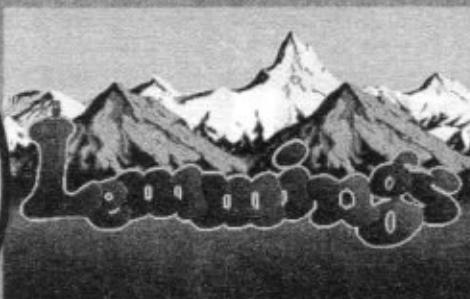
execute (eksikjút) - provést, vykonat, spustit program**failure** (feilj) - nezdar, porucha, výpadek**false** (fóls) - nepravdivý**fault** (fólt) - porucha, závada**field** (fild) - pole, oblast**file** (fail) - soubor

Ucelená soustava dat (program), která má svoji strukturu.

fill (fil) - plnit

Plnit obecně. Zaplnit paměť určitými daty, vyplnit obrázek nějakou strukturou (např. rastrem, začernit apod.).

Pokračování v nasledujícím čísle



Telefón do redakcie je hluchý!

Od začiatku decembra sme sa opäť s celou redakciou sfahovali do nových - väčších priestorov, v ktorých sa nám podarilo otvoriť vlastnú predajňu s bohatým sortimentom mikropočítačov a príslušenstva. Bohužiaľ totto sfá-hovanie zrejme prekvapilo Sloje, ktoré už tretí mesiac nie sú v stave nám preložiť našu bývalú linku. Technická operácia, ktorá technikovi trvá desať minút, si v byrokratickej mašinérii Spo-joy vyžiada ešte nejaký čas. Týmto nás však vobec neprekvapili. Monopol nemôže fungovať inak.

Čo je však horšie, ako sme sa dozvedeli od vás čitateľov, telefón po odpojení vyzváňa a vyzváňa. Pri našom telefóne nik nesedí, pretože zvoní bohvie kde (kiežby šéfovi Spojov rovno do ucha, aby sa konečne zobudil).

-jp-

Export-Import Manager neformátuje diskety pre PC!

Niekoľkými čitateľmi sme boli upozornení na nesprávne údaje pri informáciach o programe Export-Import Manager. Podľa uverejného popisu by mal tento program umožňovať formátovanie diskiet pre operačný systém MS-DOS pre PC. Čo bohužiaľ nerobí. Rozhorčení čitatelia, ktorí si tento program zakúpili, sú v práve! Skutočne program nerobi to, čo by podľa popisu mal.

Nie je to však naša chyba, ako si niektorí nesprávne myslia. Informácia bola totiž uverejnená ako platený inzerát firmy Perpetum, ktorá je výrobcom tohto programu! Nešlo o žiadnu našu redakčnú recenziu alebo popis, ale o normálny inzerát (o čom svedčí aj titulok celej strany), kde za uverejnené informácie ručí sám inzerent.

Firmu Perpetum sme požiadali o vyjadrenie k tomuto problému, ani po mesiaci nám však napriek urgencii neprišla odpoveď. Aj to je odpoved.

-jp-

Tip-Trik

Ak vám robia problémy niektoré hry s prehrávanými levelmi, skúste túto fintu. Nahrajte si iba hlavičku bloku, ktorý od vás program požaduje a potom už len blok dát (bez hlavičky) levelu, do ktorého sa chcete dostať. Mám to osobne odkúšané na hrách Lemmings a Midnight Resistance.

A ešte niečo, pred časom som si kúpil kazetu SONY HF 90. Ako som sa neskôr dozvedel, nebola to kazeta SONY, ale neznačková kazeta s nalepeným štítkom SONY. Takáto kazeta ničí hlavu a nemá výrobné číslo nálepky a má bledšiu pásku ako značková. Preto pozor na kazety.

Mrva Michal

Rada majiteľom grafických jednotiek XY

Na náš trh sa pred nedávnom dostali keramické perá, ktoré si získali veľkú obľubu u spotrebiteľov. Hrubka stopy pera je len 0,5 mm. Je to akási fixka do pera. Toto pero si môžu upraviť majitelia grafických jednotiek XY. Do púzdra, ktoré je súčasťou jednotky, dáme keramické pero, dole ho oblepíme lepiacou páskou tak, aby pero dobre držalo v púzdre. Výsledok je veľmi dobrý. Pero je vhodné použiť na písanie textu a nie na tlač obrázkov.

DUDOSOFT

R-TYPE po rokoch

Distribučná firma tohto programu - Electric Dream sa ospravedlňuje všetkým majiteľom kaziet s týmto programom za chybu v nahrávke, ktorá spôsobila, že 7. a 8. diel sú zhodné. Túto chybu mala len prvá séria nahrávok, ostatné sú v úplnom poriadku. Bohužiaľ práve z tej prvej série sa u nás rozšírilo vďaka pirátom načierne najviac kópií, preto väčšina hráčov 8. diel zatiaľ nevidela a zrejme ani neuvidí.

-Hellsoft-

BBS pre Sharp MZ-800

Už dlhší čas pôsobí v Dečine distribučná firma BBS Distributor softvare, ktorá zobraza na seba nefahkú úlohu distribúcie programov pre počítače Sharp, ktoré istého času patrili u nás medzi pomerne rozšírené.

Svoj tovar firma ponúka v kvalitne spracovanom katalógu, v ktorom sú všetky volume nachádzame napr. programy: Impassaball, FX-Sound 4, Army Moves, Silkworm, Robocop, Operation Thunderbolt, Sai Combat, Laser Squad. Takže majitelia Sharpov triaci nedostatkom nového softvéru sa majú na čo tešiť.

-jp-

Klame časopis FIFO svojich čitateľov?

Časopis BIT uverejnil vo svojom novembrovom čísle (11/92) pod týmto veľkým titulkom obvinenie, v ktorom nás doslova vyhlásil za klamárov. Redaktor písuci pod značkou -yves- odpovedal na otázku jedného čitateľa ohľadom existencie hry Wrestlemania na 48 kB Spectrum takto: "WWF Wrestlemania na ZX Spectrum 48 kB neexistuje. Ak FIFO tvrdí niečo iné, tak potom je to obyčajná lož." Tento redaktor nás v rozpore s novinárskou etikou hrubo a nepodložene obvinil z klamstva, bez toho aby si čo len overil, či sme niečo také skutočne uverejnili. Veľký titulok dodal článku patričnú príchuť a senzácia je na svete. Pravdu je, že FIFO vo svojom čísle 13 uviedlo o tejto hre nasledovné:

"Wrestlemani opäť ponúka OCEAN a jej premiéra bola na anglickom vianočnom trhu 1991. A zdá sa, že bude k dostaniu i verzia pre 48 K Spectrum."

Týmto odpovedáme niektorým našim čitateľom, ktorí sa nás pytali, prečo sme na ostrú kritiku v Bite zatiaľ nereagovali. Pred našimi čitateľmi máme čisté svedomie, snažíme sa vždy uverejňované informácie overovať, pokiaľ je to možné. Naši redaktori prečítajú mnoho zahraničných časopisov, ktoré pripravia článok pre vás a neraz sa osobne kontaktujú so zahraničnými firmami resp. redakciami zahraničných časopisov.

Tento amorálny útok na našu česť zo strany časopisu Bit (doteraz nami považovaného za partnerský) však nemožno nechať bez povšimnutia, a jeho vydavateľ sa bude musieť za uverejnené informácie v plnej miere zodpovedať. Jasné, že nielen morálne.

-jp-



CODE MASTERS 1992

SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET

Oteto hře, v niž podruhé vystupuje nová a sympatická postavička firmy CODE MASTERS - SEYMOUR, jsem se už krátce zmínil v 15-tém čísle FIFA. Poprvé jste s ním mohli setkat v rozsáhlé adventuře SEYMOUR AT THE MOVIES. Nyní SEYMOUR opustil filmová studia a věnuje se ekologii, čili ochraně životního prostředí. Na Zemi se totiž objevili nesympatičtí MUTATO HEADS, kteří ji zamofují špinou, různými odpadky a dokonce radioaktivním odpadem ze svých továren. Na to se ovšem SEYMOUR jen tak nečinně nemůže dívat! Sehnal si slušivý dlouhý plášt (asi viděl BATMANA), na hlavu si uvázal černou masku a vyrazil do boje!

Hra SUPER SEYMOUR SAVES THE

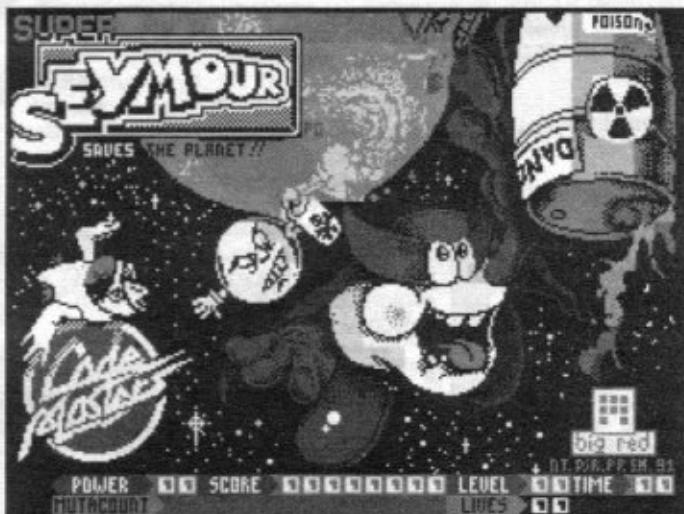
pečné a škodlivé odpadní látky (někdy je místo sudu jen jakási vrtulka). Tyto sudy jsou samozřejmě hlavním cílem SEYMOURA - musí je zničit! Stačí jen přes ně jen přejít a je to! Všimněte si však, že vždy některý sud bliká. S tímto blikáním pak ještě souvisí světlá stupnice MUTACOUNT v dolní části obrazovky, která se rychle zmenšuje. Pokud nic nepodniknete (neseberete blikající sud), tak v okamžiku, kdy stupnice MUTACOUNT dosáhne nuly, blikající sud exploduje a zamofí okoli. Tim však taky přijdete o body, protože za každý blikající sud, který SEYMOUR správně sebere, dostane 600 bodů. Po jeho sebrání začne blikat další atd. Většinou jsou sudy seřazené tak, že blikají po stupně v celých řadách, takže často stačí skočit na blikající sud shora, nebo vyskokem zdola a dostanete celou řadu 600 bodových prémii. Samozřejmě, že však lze sbírat sudy i neblikající, SEYMOUR však za ně dostane "jen" 350 bodů. Pokud se vám zpočátku hry bude zdát, že SEYMOUR nemůže "doskočit" na nejvyšší řadu sudů,

kdyby zde nebyly i nepříjemně MUTATO HEADS.

Je jich mnoho druhů, lišících se vzhledem - některé vypadají jako hamburger, jiní jako vypasené čerti, další mají pásové podvozky (!), jiní vypadají jako horkovzdušný balón, koule s očima a velikými zuby, nebo jako malý vrtulníček, ptáci atd. Poletují po celé obrazovce a každý dotyk s nimi zbkou, nebo zespodu je pro SEYMOURA smrtelný. Ale nebojte se, SEYMOUR ví, jak na ně! Pokud budete jeho lety vzduchem řídit správně a skočíte MUTATO HEADS přímo shora na hlavu, srazíte je v letu dolů a můžete je pak dvěma dalšími skoky na hlavu rozšlapat a zadupat do země! Ale pozor! Pokud je nezašlápete důkladně, po chvíli se ze zbylé placky zase regenerují a budou řádat na obrazovce znovu! Zda se všichni MUTATO HEADS dají rozšlapat, to vám neprozradím. V osmém levelu se autoři inspirovali trochu hrou PANG - pohybují se tu velké koule, které se po rozrcení dělí stále na menší kuličky, smrtelné pro SEYMOURA.

PRÉMIOVÉ IKONY

Odměnou za zničení MUTATO HEADS je prémiová ikona, která se objeví na místě zašlápaného protivníka. Tyto ikony mají většinou formu písmene a každá z nich může SEYMOUROVI vylepšit jeho schopnosti. Po jejich sebrání se každá ikona objeví dole vlevo na obrazovce a je tam po celou



PLANET (Seymour zachraňuje planetu), kterou pro CODE MASTERS programovala programátorská skupina BIG RED, není nic nového - ti, kteří mají Spectra již více let, si jistě vzpomenou na velmi oblíbenou hru BOMB JACK firmy ELITE. SUPER SEYMOUR není nic jiného, než nová varianta této hry, obsázející novým hrdinou. Pokud vás tedy SUPER SEYMOUR zajme, sezeňte si i hrnu BOMB JACK!

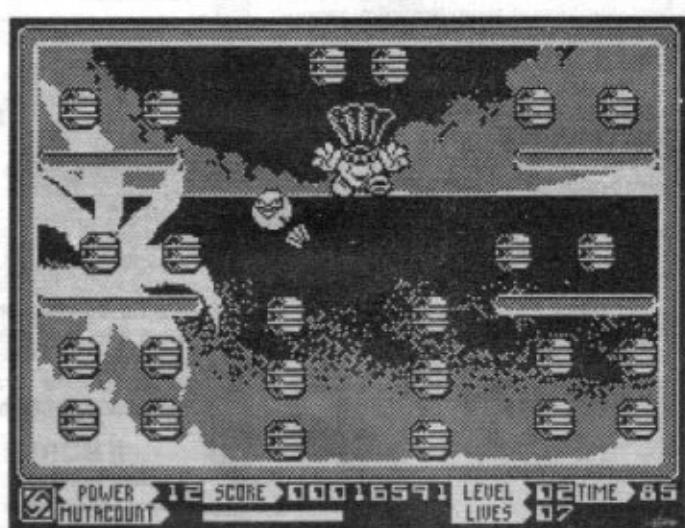
PRINCIP HRY - SBÍRÁNÍ SUDŮ

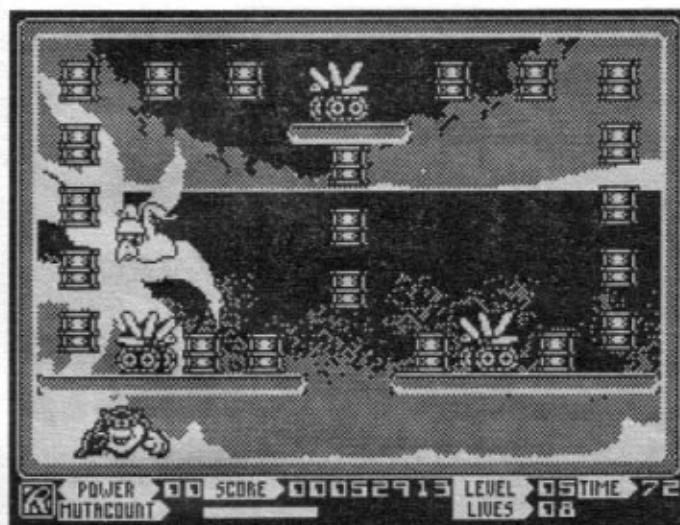
Princip je jednoduchý. Akce hry se odehrává vždy na jedné obrazovce, odpadá tedy scrolling a další komplikace. Pozadí ke hře tvoří vcelku nepříliš atraktivní stínovaný obrázek s palmou a jezerem v dálce a v popředí je pak na obrazovce rozmištěno několik plošin, po nichž SEYMOUR může chodit, odrážet se atd. Dále pak jsou na obrazovce rozmištěny sudy a kanistry, v nichž MUTATO HEADS skladují nebez-

musíte zvolit jiný postup. Pro vysoký skok musíte nejdříve stlačit tlačítko pro směr nahoru, držet a pak tlačítko pro výskok. Celá akce sesbíráni sudů a zničení všech MUTATO HEADS musí být v každém levelu hry ukončena za 90 sekund. Ukazatel času (TIME) je umístěn na obrazovce vpravo dole.

PROTIJVÍCI SEYMOURA

Sebrání sudu by bylo celkem snadné,





dobu její účinnosti. Pokud se vám například zdá, že SEYMOUR neběhá moc rychle, stačí sebrat ikonu s písmenem R a rázem se čilý SEYMOUR rozběhne po obrazovce mnohem svížněji! Zrovna tak výskok SEYMOURA do výšky by zpočátku mohl být vyšší, ale pokud po zašlapání MUTATO HEADS najdete ikonu s písmenem L, stačí jeden stisk tlačítka a SEYMOUR parádním skokem vyletí až na horní okraj obrazovky! Máte-li málo životů (začínáte se 6), stačí si vybojovat ikonu s písmenem X a po jejím sebrání vám přibude jeden život! Dalším z vás se zase může zdát, že pouhé skákání na hlavu je málo a mnohdy se při velkém množství protivníků nelze dostat do výhodné pozice pro skok, chtělo by to nějakou další zbraň pro SEYMOURA... Proč ne? Budete mít i zbraň, pokud seberete ikonu s písmenem S. Po jejím sebrání může SEYMOUR stiskem volitelného tlačítka SPIT (volí se na začátku hry) plivat ochromující slinu, nebo vystřelovat vrtulky, které na čas ochromí a znehyní jeho protivníky. Pak už není problém se k nim přiblížit a zašlápat je do země! To však nejsou všechny ikony, s nimiž se ve hře setkáte - ještě je tu například písmeno B, nebo ? (otazník) a možná i další. Co znamenají, jistě rádi zjistíte sami.

SUPER SEYMOUR 128

Verze hry pro 128 kB stroje se na první poslech a pohled liší zvuky a hudbou pro AY a zajímavější grafikou - každý level má jiné pozadí na obrazovce, které je rovněž detailněji vykreslené, než to pozadí, které má verze 48 kB.

PÁR SLOV NA ZÁVĚR

Všichni si asi všimli, že nových her pro 48 kB Spectrum a Didaktiky pozvolna, ale jistě poněkud ubývá. Nedá se nic dělat, éra Spectra v Anglii se zvolna blíží ke konci a tak musíme být autorům vděční za každou podařenou hru. Rozhodně k nim patří SUPER SEYMOUR. Není to sice žádná nová myšlenka (BOMB JACK), ale hra se hraje dobře a kromě (podle mne) jednotvárného a stále stejněho pozadí v podstatě nemá vážnější nedostatky. Animace SEYMOURA a všechny MUTATO HEADS je na vysoké úrovni a pohyb všech postaviček je za všechn okolnosti velmi plynulý a nevykazuje vad.

Postavička S E Y M O U R A samého je sympatická už sama o sobě, zde mu přibyl dlouhý plášť a maska a za letu se svýma roztaženýma rukama, když mu mohutně vlaje jeho plášť, působí velmi dobře. Myslím, že hra se vám bude líbit a rádi u ní strávíte nějaký čas.



SEYMOUR OPĚT VYRAZIL DO SVĚTA!

Pracovitá firma CODE MASTERS se opravdu činí. Ve FIFU 15 jsme si psali o jedné z nových postaviček, kterou vytvořili programátoři BIG RED, pracující pro CODE MASTERS - o SEYMOUROVI. Domněnka, že se sympatická a zatím úspěšná postavička bude stále častěji objevovat v nových hrách se ke konci roku 1992 plně potvrzuje. Kromě dřívějších her SEYMOUR: TAKE ONE, SEYMOUR AT THE MOVIES se objevila začátkem 1992 hra SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET, jejíž popis je v tomto čísle a kromě toho ke konci roku hned tři další hry!

Které to jsou? SEYMOUR'S WILD WEST ADVENTURE, SERGEANT SEYMOUR a STUNTMAN SEYMOUR. Na základě recenzí a popisů v odborném anglickém tisku se vás pokusím seznámit s těmito hrami, které se za čas určitě objeví i mezi tuzemskými uživateli.

SEYMOUR WILD WEST ADVENTURE

Už podle názvu se zdá, že SEYMOUR'S WILD WEST ADVENTURE má něco společného s americkým divokým západem. První část hry začíná v sídle CODE MASTERS, kdež se rozhodli se SEYMOUREM natočit novou verzi známého westernu. Bohužel, nejdříve musí pracně a s mnoha trampotami najít někde založený scénář a pak už vyráží do USA, kde je mu souzeno prožít mnoho dobrodružství, pokud se chce stát novou hvězdou filmového westernu. Ve svém poněkud komickém westernovém kloubovku SEYMOUR cestuje vlakem, dostavníkem, navštíví i westernové městečko a jeho saloon i indiánské stany. Hru provází mnoho humoristických situací a textů.

Celá hra je rozdělena do 4 (nebo 5) částí a je založena na klasickém principu hledání a sbírání předmětů a jejich nasledném použití ve správné situaci a na správném místě. Tedy to, na co jsme zvykli v klasických DIZZY hrách. Nový SEYMOUR má být lepší a snaze hrátelejší, než SEYMOUR AT THE MOVIES a v SINCLAIR USER ho ohodnotili na 86 %. Jak je již obvyklé, hra má opět velmi hezkou a samozřejmě krásně barevnou grafiku ve známém stylu CODE MASTERS, takže se máme zase na co těšit!

SERGEANT SEYMOUR

Ve hře SERGEANT SEYMOUR náš universální hrdina opouští území adventury a vstupuje do hry bludištového stylu (arcade maze game). SERGEANT SEYMOUR má také přezdívku - ROBOT COP (nebo CYBER COP). Proč? Stal se zde z něho policajt, který na pravidelných pochůzkách po svém rajonu chytá uprchlé zlosiny. Jejich rozmanitost je veliká a mohou to být postavičky Pacmana, tučnáci, krabi, nebo i kosmonaut. SEYMOUR je k jejich chytání i speciálně vybaven perfektním přídavným zařízením - dluhou a mohutnou vysunovací rukou, kterou padouchy chytá - skutečná dlužá ruka zákon! A aby nebylo pochyb, kdo je tady panem, s každým chyceným padouchem pak SEYMOUR pořádně prasí o nejbližší zed. Samozřejmě, že po každém zlikvidovaném "něco zbude" a pomocí takto získaných vylepšení si SEYMOUR zlepší své vybavení a schopnosti, což činí hru zajímavější. Získá rychlosť, smrtící paprsky, nebo se dokonce může změnit v dokonalého policejního robota s bílkajícím světlem na hlavě! Akce hry se odehrává vždy v bludišti jedné obrazovky, ma zde být asi 50 levelů a zdá se, že toto jednoduché téma opět se sympatickou barevnou grafikou pobaví mnoho z nás, kteří jsme si postavičku SEYMOURA oblíbili.

STUNTMAN SEYMOUR

SEYMOUR a celý tým CODE MASTERS se asi zbláznili do filmu, protože i tato hra s ním zase souvisí. Jde opět o akční typ hry, tedy žádná adventura jako WILD WEST, žádné řešení há-

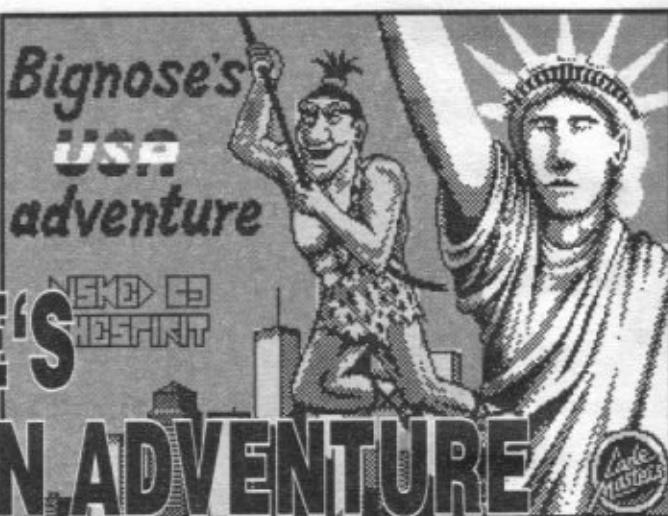


Je to typická akční "platform game" - plošinová skádací hra, náročná hlavně na postřeh a rychlé reakce.

Hromotluk z pravěku, zvaný BIG NOSE je další nová postavička, která se letos objevuje v hrách firmy CODE MASTERS. Nás nový hrdina byl nějakým zázrakem, či posunem časové bariéry přenesen ze své dobře vyhrátné jeskyně v pravěku do šíleného shonu a blázince v dnešním NEW YORKU

CODE
MASTERS
1992

BIG NOSE'S AMERICAN ADVENTURE



dvacátého století. Ona tajemná síla však spolu s BIG NOSEM přemístila i několik zvířat - kamáradů pravěkého svalnatce a nás hrdiny, jako správný přítel, je musí všechny najít a uvolnit ze zajetí. Ještě před tím, než je ale najde, musí někde taky objevit a sebrat klíč, kterým se dá odemknout bedna, v níž je každé zvíře uzavřeno. Zvířata, která musí najít a zachránit, jsou ta, jejichž velmi hezké a barevné podoby vidíte na spodním okraji obrazovky - LEV (LION), ZÍRAFA (GIRAFFE), had, drak, želva a gorila.

Tohle je tedy cíl hry BIG NOSE'S AMERICAN ADVENTURE. Je to typická akční "platform game" - plošinová skádací hra, náročná hlavně na postřeh a rychlé reakce. Hru pro CODE MASTERS vytvořil dosud neznámý autor MARTYN HARTLEY a řekl bych, že firmě CODE MASTERS rozhodně ostudu neudělá. Vlastní



akční plocha obrazovky je sice zmenšená (je užší), ale zato její posuv do všech 8-mi směrů je velmi rychlý a plynulý, což je důležité. Grafika je samozřejmě mnohobarevná, sice nic fantastického, ale solidní dobrá grafika. BIG NOSE je velká "svalnatá" postavička, oděná do kůží a působící rovněž sympaticky. Když ho chvíli nevšímáte, dupe nervózně nohou a pohíváte si.

Prostor města je tvořen mrakodrapy, stavbami a spoustou ocelových trámu, nosníků a cihlových stěn, tvořících velký labyrint, v němž se BIG NOSE musí za svým cílem pohybovat chvíli nahoru, pak zase skákat dolů, anebo slézat množství žebříků. Občas spadne úzkou schachtou do další části labyrintu, aby zde zase pokračoval v honbě za klíči a bednami se zvířaty. Často je uvíz už dříve, ale jak se k nim dostat, když poblíž není nic, na co by se dalo vyskočit? Někdy je třeba se opravdu dobré divat kolem sebe a objevit místo, kde skočit - třeba i během pádu shora.

Na svou obranu má BIG NOSE velké kokosové ořechy (asoň to tak vypadá), které dokáže velmi rychle házet po všem a po všech,

danek a sbírání předmětů. Některé z vás to zcela jistě zklame, jiné zase potěší. Ale k věci, SEYMOUR se rozhodl, že bude u filmu délat kaskadéra a prožije spoustu nebezpečných situací. V honbě za bandity a indiány přeskakuje nebezpečné propasti mezi domy, pronásleduje je a vyskakuje po různých plošinách, hází bomby a střílí. Zlikvidovaný nepřítel po sobě zanechá již tradiční ikonu, která SEYMOUROVI přidá ledacos, co se mu bude v dalších akcích hodit... Vypadá to tedy na typickou "platform game" - skádací plošinovou hru. Předběžné snímky ukazují tradičně peknou a pro CODE MASTERS typickou mnohobarevnou grafiku. Zato byli recenzenti zděšeni ze SEYMOUROVA vzhledu - vypadá tu spíše jako šílající DIZZY a tak šéfové z CODE MASTERS slibili "plastickou operaci" SEYMOURA, dříve než se finální verze dostane do prodeje (listopad 1992). Na to, jak to tedy nakonec dopadne, si budeme muset počkat, až se STUNTMAN SEYMOUR objeví někdy v 1993 roce i u nás.

Petr





kteří by mu chtěli v jeho záchranné akci bránit. A je jich tu dost - například policisté, stavební dělníci nebo požárníci. Musí se vyhýbat i hoficím sudům a nebezpečným pohyblivým plamenům, nebo velmi nebezpečným skákajícím bombám, které ho klidně sraží i kousek před cílem (mne tedy zcela vždycky, potvory...). BIG NOSE nesmí vkorčit na kbelík s nápisem GLUE - proč? Je to silné lepidlo, které jej na čas naprostě znehybní a vydá tak na pospat nepřátelům. Ani pohár piva není radno si v NEW YORKU dávat. Holt v pravěku nic takového nebylo a BIG NOSEovi zjevně "chybí trénink" - po vypití piva se chudák tak zamotá, že si plete vlevo a vpravo. Zato rád a všude požírá hamburgery a pije ovocné koktejly. Dají se tu nalézt i další užitečné věci, jako např. určitá ikona, která vám po sebrání dá na krátký čas nezranitelnost a dokonce malá figur-

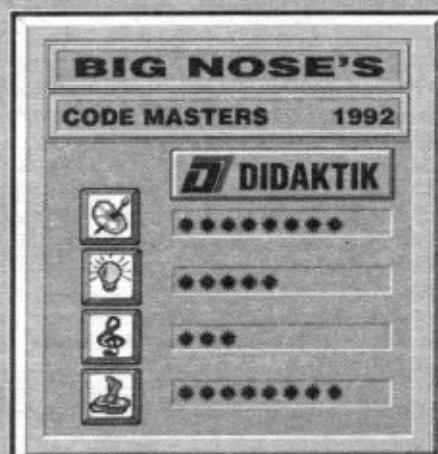
Děj se odehrává ve 4 středověkých krajinách. Hrdina hry je zdatný bojovník, který se vydal na dlouhou cestu čtyřmi zeměmi, aby po strastiplné cestě našel a vybojoval si princeznu jménem LALENA.

MOONTORC

Firma ATLANTIS SOFTWARE je mnohým majiteli Specter známá již řádku let. Produkuje hry v kategorii BUDGET GAMES (levné hry) a z titulů, které pod-

ka pračkováka, která vám přidá jeden vzácný život navíc.

No a tak bych mohl pokračovat dále a dále. Takto začíná LEVEL 1 hry BIG NOSE, nazvaný MANHATTAN (srdeček NEW YORKU). V dalších levelech se BIG NOSE objeví v jiných částech Ameriky - setká se třeba i s Indiány v jejich staré vlasti. Pokud se tam se 3 životy, které CODE MASTERS BIG NOSEovi přidělili, dostanete, budete vědět víc, než já, protože se mé "dřevěné" ruce neprobojovaly dále. Z toho, co jsem však stačil uhrát, však vím jistě, že BIG NOSE'S AMERICAN ADVENTURE je další sice nijak objevná, ale dobré udělaná a výborně se hrající hra! Pokud jí někdo ve vašem okolí má, rychle sí ji zkuste.



její značkou vyšly, jsou to např. THE LAST VAMPIRE, SUPER KID, SUPER KID IN SPACE, CAVEMANIA, DOWNTOWN, INTERALIA, HOBOGLIN a MOONTORC. Hry firmy ATLANTIS navrhují a programují velmi často bratři SHAWOVÉ - SHAW BROTHERS.

Hra MOONTORC, která se u nás již

pro firmu ATLANTIS, ale je to celkově vydařená hra, která by vás určitě mohla zaujmout.

CO BUDE NAŠIM CÍLEM?

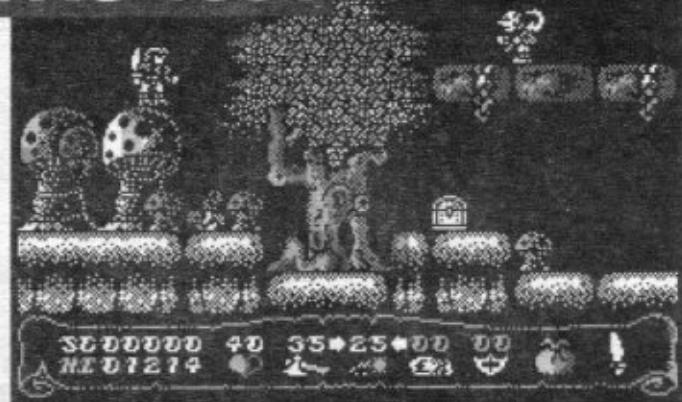
MOONTORC - co je to? Určitě neuhodnete. Je to totiž dávnověký amulet velkých magických schopnosti, který hraje svou roli ve hře, jejíž děj se odehrává ve 4 středověkých krajinách (LEVELY). Hrdina hry - jméno zřejmě nemá, je zdatný bojovník, který se vydal na dlouhou cestu čtyřmi zeměmi (bohužel, nejsou zde sedmery hory, ani sedmero řek...), aby po strastiplné cestě našel a vybojoval si princeznu jménem LALENA, kterou unesl zlý DARK LORD a která ho jako naschvál čeká až na samém konci 4. této levelu hry.

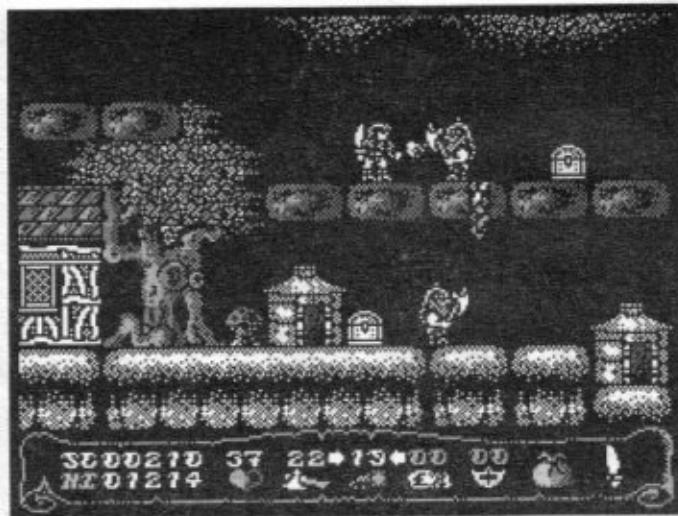
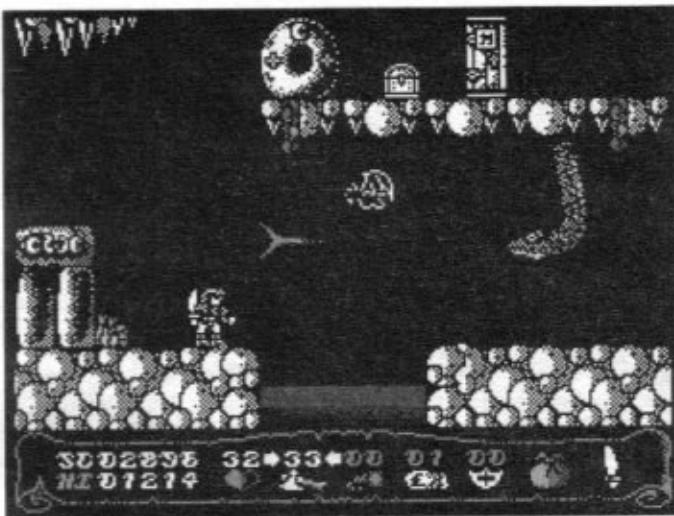
VLASTNÍ PRŮBĚH HRY

Na krásně provedené obrazovce, která se nahraje ještě před spuštěním vlastní hry, vidíte nakresleny 4 krajiny, v nichž se bude akce hry rozehrávat - začínáte v lesích SKOG FOREST, následují jeskyně NAEDRE CAVERNS a HENTAN MAENS a nakonec DOLMEN PLAINS. Vedle mapky jsou vykresleny i důležité postavy, s nimiž se setkáte. Hru nás hrdina zahajuje na hradbách nějakého hradu, v ruce drží mohutný meč. V krásné krajině hledejte nejdříve klíč, kterým si otevřete dvířka do podzemní chodby. Zde bývají truhly se zlatem, které budete nutně požádat o další postup ve hře. Další truhly hliďají různí bojovníci, které musíte nejdříve zlikvidovat. Po zdolání kusu krajiny a páru propastí a řek objevíte chýši starého poustevníka. Chýše má pod střechou upěvňen štítek se znakem půlměsice, poustevník (DRUID) stojí před ní a láká vás k výměnnému obchodu. Má zájem o vaše zlato a vstoupíte-li dovnitř, nabídne vám několik velmi potřebných předmětů. Mezi jinými i část kouzelného amuletu (PART OF TORC), různé druhy klíčů, dodatečnou výzbroj aj. V každém levelu jsou 3 takovéto "obchodní chýše" s různými obchodníky. Váš bojovník nemá

ATLANTIS 1991

před časem objevila, patří rozhodně k těm lépe propracovaným a atraktivnějším, než bývá u firmy ATLANTIS zvykem. Často totiž vydává hry, které zrovna za moc nestojí. MOONTORC má sice stále určité typické "příznaky"





klasické životy, ale body energie, které mu stykem s nepřáteli ubývají. Tuto energii si můžete doplnit pouze tak, že v krajině najdete a seberete jídlo - láhev a maso. Energii si šetřete hlavně správným používáním zbraní!

NAKUPUJEME V CHÝŠI

Pokud najdeme chýši s visícím štítem, na němž je znak a majitel stojí venku, vstupte dovnitř. Objeví se malé menu - nahoře je jméno majitele chýše (poustevník DRUID, šašek JESTER, ježibaba WITCH) a pod ním seznam předmětů na prodej, vedle nichž je vždy číslo, znamenající cenu v jednotkách zlata. Podle toho, kolik truhlic se zlatem jste našli (každě je 15 jednotek zlata), můžete nakoupit. Tlačítka nahoru / dolů nastavujete pohyblivou rukou na věc, kterou chcete a stiskem FIRE ji obdržíte. V tuto chvíli se objevíte zase venku, takže většinou, pokud chcete další předměty, musíte znova několikrát vstoupit do chýše. Vždy musíte koupit část amuletu (PART OF TORC) a pak několik různobarevných klíčů a různé části výzbroje - SPELLS, AXES, SHIELD POWER atd. Nastavením na RETURN opustíte nakonec chýši. Pro zdářný postup dále si ve hře nejdříve musíte ověřit, kolik klíčů určité barvy musíte u každého obchodníka koupit, protože budete-li jich mít méně, neotevřete všechny dveře a budete uvězněni. Každé dveře mají na sobě znak z chýše obchodníka, u něhož lze klíč koupit, proto si vše nejdříve zjistěte a poznamenejte!

BOJ S NEPŘÁTELI

Vaše výzbroj ve hře je dostatečně pestrá a potřebným cvíkem zjistíte, že některá se dá použít v určitých situacích lépe, než druhá. Hlavní zbraní je meč, který je vhodný pro boj zblízka, na protivníky, kteří po vás

nestřílejí, ale i tak je "nic moc". Bojová sekera (AXE) je velmi dobrá věc, protože umožňuje ničit i nepřátele, ukryté za překážkami, nad vámí, nebo dole pod vámí. Po odhození totiž letí obloukem nahoru a pak dolů, což lze vhodně využít, umíte-li to a zničit tak protivníka, který by vám při bližším kontaktu jistě ubral vzácnou energii! Kouzlo (SPELL) vypadá, jako ohnivá koule a letí spíše rovně, ale ke konci rovněž klesá a lze s ním zasáhnout i nepřítele dole pod vámí. Někdy je nutno určitou zbraň vrhat ve výskoku, protože jinak na protivníka nedosáhnete. Určité protivníky lze zničit pouze kouzlem, sekera je slabá, proto si dopředu zjistěte, kteří to jsou!

POUŽÍVÁNÍ ZBRANÍ A PŘEDMĚTŮ

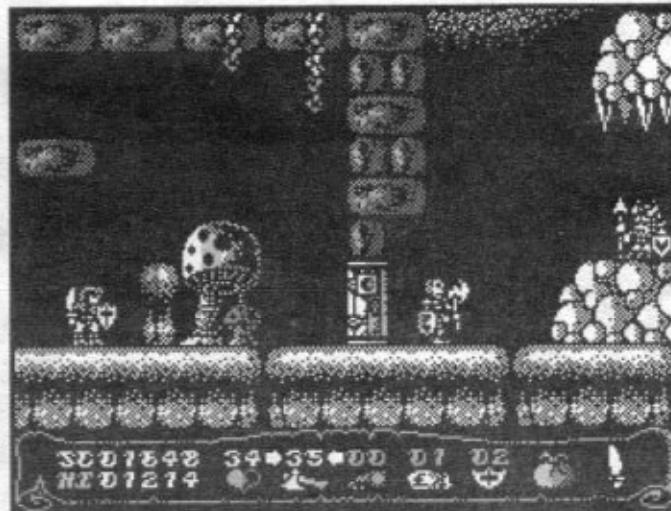
Na spodním okraji obrazovky vedle bodového skóre je řada obrázků, které mají tento význam:
SRDCE - vaše energie, na začátku je to 40 jednotek
SEKERA (AXE) - normální zbraň, na začátku 35 kusů
KOUZLO (SPELL) - zbraň na odolné

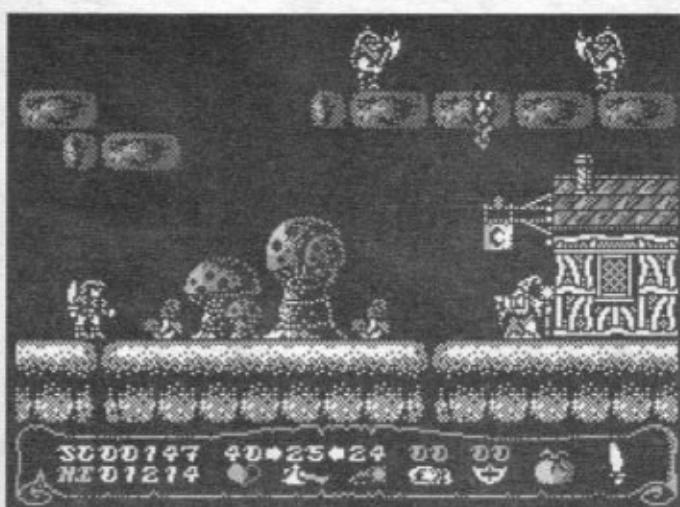
protivníky, na začátku 25 kusů
PYTLÍK ZLATA (GOLD) - do něj přibývá zlato z truhel, na začátku 0
OCHRANNÝ ŠTÍT (SHIELD) - nutno ho zakoupit, na začátku jej nemáte
PYTEL NA PŘEDMĚTY (KNAPSACK) - do něj ukládáte klíče a amulet
MEČ (SWORD) - klasická zbraň, málo účinná, je na blízký boj

Císla nad předměty vám udávají jejich zásobu. Nad předměty se pohybují 2 šípky, které podle potřeby nastavíte stiskem směru DOLŮ na tu věc, kterou chcete používat. Např. chcete-li vrhat sekery, nastavíte stiskem směru dolů šípky nad sekrou. Věci na pytle na předměty (hlavně klíče) používáte obdobně - přede dveřmi nastavíte šípky na pytel a po stisku FIRE se objeví seznam věcí v pytle. Vyberte správný klíč a stlačte FIRE - zavřené dveře zmizí. Pozor! Použijete-li nesprávný klíč, ztratíte hol. Po každém nákupu dílu amuletu se vám při pohledu do pytle tato část objeví nahoře. Celý amulet vypadá jako veliký prsten s drahokamem a musíte jej mít u sebe při vstupu do posledních dveří v každém levelu. Za těmito dveřmi hlídá TOLL MAN - výběrčí poplatků, který vás jinak nepustí do další části hry!

A COPAK JE DÁLE?

Dostanete-li se šťastně do 2 levelu, ocítíte se ve zcela jiné krajině, kde převažují kamenné jeskyně. Hned na druhé obrazovce vás pak překvapí parádní velký had visící od stropu a vrhající blesky na vás. Práskněte ho sekrou a hlavička je fučí Ha, ha, to nám to jde... V jeskyních se kromě netopýrů pohybují i sympatičtí neandrtálci s kusem kůty v ruce (ale nedají) a na obzoru vidíme již nedočkavého DRUIDA u své chýše. Šup do pytle s amuletem, pář klíčů a kouzlem k tomu a vyrážíme dál. Ale ale, další potvora





hadová a nějaká šílená rohatá postavička s vidlemi v ruce - žeby čert (nějak brzy, ne?)... No, tak se mi zdá, že se mi ten MOONTORC začíná líbit čím dál tím víc a to jsme teprve na začátku 2 levelu. Proto si zbytek dobrodružství nechám pro sebe a vám radím si hru zahrát. Takže šmytec!

PROVEDENÍ HRY A NEDOSTATKY

Na první pohled vás u MOONTORCU zaujme krásná a mnohobarevná grafika, dosti podobná DIZZY hrám. Po této stránce se jí mnoho vytknout nedá,

detailně stínované a barevné hrady, kamenné valy, domky, truhly, krásné stromy a veliké muchomůrky vypadají perfektně. Jenže ve chvíli, kdy pohnete hlavním hrdinou a přeskočíte pář řek, zjistíte typickou vlastnost her bratří SHAWŮ - "zvláštní" druh pohybu postavičky a divně fungující detekce vzájemné polohy předmětů a postavy, na což si ale přecejen jde

zvyknout. Občas totiž stojíte víc ve vzdachu, než na nějaké věci a při přeskakování předmětů, nebo vody si rovněž dávajte pozor, i zde je to "trochu zvláštní" a vyplatí se tlačítka držet při výskoku déle. Okoli se při vašem pohybu nepohybuje, ale dojdete-li k okraji obrazovky, na chvíli se "setmí" a pak se teprve objeví nová obrazovka. Doufejme, že se oba bratří programátoři časem naučí ty správné postupy, uplatňované například firmou CODE MASTERS a pak už budou jejich hry opravdu výborné. Takhle graficky velmi dobrá hra zbytečně ztrácí body. Tím však nechci říct, že je zlá,

nebo se nedá hrát, jen si musíte trochu zvyknout na její "zvláštnosti", což postupem času jde. Po nějaké hodině hrani zjistíte, že je to dobrá hra, u níž se dá dlouho vydržet, hlavně pokud přijdete na to, jak si šetřit energii a jak obejít "zvláštnosti" hry, o nichž jsem psal. Takže na závěr - MOONTORC je celkově dost dobrá hra na to, abyste si ji zkusili a nebyť jmenovaných nedostatků, bylo by to určitě na 9 bodů! Dělám je vymyšlen velmi zajímavě, grafika opravdu vynikající, jen ty pohyby...

MOONTORC	
ATLANTIS	1992
	DIDAKTIK
*****	*****

*****	*****

****	****

*****	*****

RAINBOW ARTS 1990

Svým stylem je to stále typická "střílečka" připomínající R-TYPE, je však přecejen v některých bodech odlišná a proto i určitě zajímavá pro hráče.

X - OUT

Střílečka X-OUT (správná výslovnost je KROS AUT) zahájila svou kariéru, jak už to dnes v mnoha případech bývá, na 16-bitovém počítači Commodore Amiga. Německá firma z Duseldorfu - RAINBOW ARTS vyrobila zajímavou, vícedílnou střílečku, která v době svého vzniku přinesla zase něco jiného. Svým stylem je to stále typická "střílečka" připomínající R-TYPE, je však přecejen v některých bodech odlišná a proto i určitě zajímavá pro hráče. Neodehrává se v obvyklém kosmickém prostoru, ani na povrchu země, nýbrž pod hladinou oceánu! Takovéto umístění akce pak umožňuje programátorům dál

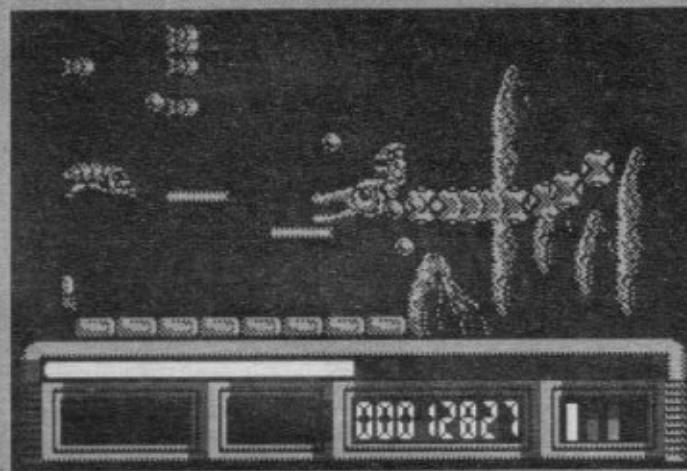
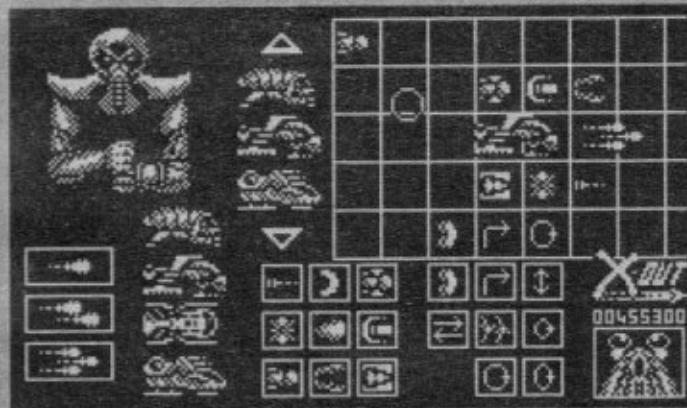
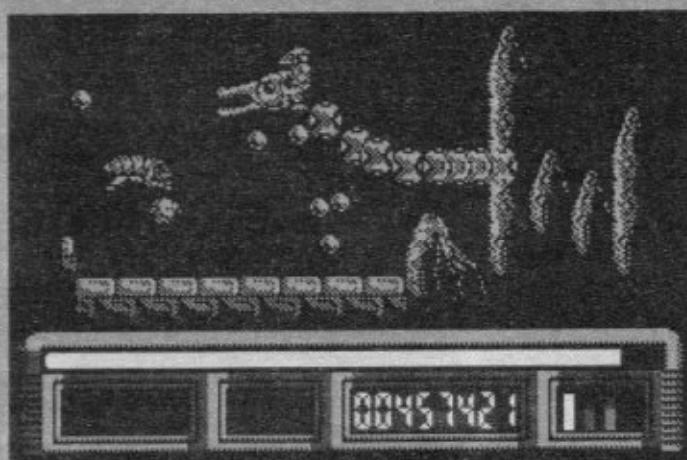


rozvinout možnosti neobvyklého podmořského prostředí. Dále je již na začátku hry hráči umožněno, aby si vybral z několika podmořských plavidel a z velmi pestré nabídky výzbroje, ježíž některé možnosti jsou zcela originální a dosud nikde nepoužívané. Teprve pak se nahrává první z 8-mi levelů hry. A protože byla později vyrobena verze X-OUT I pro Spectrum, jistě ty z vás, kteří hru ještě neviděli, bude zajímat, jak to nakonec s touto verzí dopadlo.

JAK NAKUPOVAT VÝZBROJ

Po nahrání několika úvodních bloků se objevíte v "obchodě", kde vám postava ve skafandru nabízí ke koupi jak malou bojovou ponorku, tak i rozmanitou výzbroj pro ni. Pod levou rukou obchodníka jsou umístěny kresby 4 plavidel, které máte na výběr, nahoře to nejjednodušší, dole to nejlepší, ale taky nejdražší. Všechno totiž něco stojí a vy máte na začátku 12000 jednotek peněz. Budete-li úspěšní ve hře v 1 levelu, opět se do obchodu vrátíte a za získané peníze si můžete pořídit opět lepší plavidlo a lepší výzbroj! Pokud ale využijete některý ze známých triků do této hry, nemusíte se ohlížet na cenu výzbroje, ani ponorek.

Ponorky máte k výběru 4 - horní, nejlevnější spíše připomíná nějakého



vodního brouka, dolní perfektní model budoucnosti. Pohyblivým kulatým kurzorem najedete na zvolenou ponorku a umístěte ji do mřížky vpravo. Pak si vyberte jeden ze tří laserů, umístěných pod pravou paží obchodníka. Laser střílí bud jednoduchý paprsek, dvojitý, nebo i trojitý - stačí zvolit některý z nich a umístit opět na mřížku do libovolného místa. Tím bychom měli vytvořenou základní sestavu pro jeden život. Pokud totiž nyní spustíte hru, budete mít jen jednu ponorku a jeden život - musíte si navolit ještě další dvě ponorky, stejným způsobem, jako tu první. Umístěte na mřížku další (třeba jinou) ponorku a předchozí typ se z mřížky ihned přesune doleva mezi dvě šipky a vy můžete novou ponorku vybavit. Chcete-li provést změnu, nebo přidat další výzbroj, stačí nastavit cursor na jednu z šipek a stlačit FIRE - lodí uprostřed mezi šipkami se přesune zpět na mřížku!

ZRUŠENÍ VOLBY A START

Pokud se vám stane, že jste kurzorem vybrali ponorku, nebo zbraň, kterou jste nechtěli, nedávejte ji do mřížky, ale umístěte ji do pravého rohu dolů, na obrázek příšery s očima na

stopkách. Po stisku FIRE nepotřebná věc zmizí a můžete opakovat volbu. Máte-li naopak volbu kompletně hotovou, nahrání 1 levelu spustíte nastavením kurzu na písmeno X v nápisu X-OUT nad příšerou a stiskem FIRE.

PŘÍDAVNÁ VÝZBROJ PONORKY

Máme-li vybrané 3 ponorky a základní lasery, můžeme začít vybírat dodatečnou výzbroj. Kurzorem najedeme na zbraň a umístíme ji do libovolného místa na mřížce okolo umístěné ponorky - zbraň se pak umístí sama.

- 1 - Samonáváděcí střely, které si samy najdou nějaký cíl a někdy zcela klikatou cestou ho pronásledují nahoru i dolů pod ponorku.
- 2 - Laserová ohnivá stěna. Hrozivá zbraň - stačí podržet pár sekund FIRE a pak uvoznit. Od ponorky se odpoutá ohnivá stěna a jak letí vpřed, ještě se rozšiřuje a ničí vše, na co po trase narazí.
- 3 - Nenašel jsem význam ani aktivaci této zbraně.
- 4 - Bomba-ježek, kterou vystřelite z ponorky stiskem M (znak bomby máte v okénku pod akční obrazovkou). Bomba vyletí před ponorku a po chvíli se začne otáčet a střílet dokola kolem sebe na vaše nepřátele.
- 5 - Veliký a dlouhý laserový plamen, aktivuje se dlouhým stiskem FIRE, nezdá se ale moc účinný (snad jen na něco).
- 6 - Navolte si nějaký satelit (viz dále) a pak tuto volbu. Satelit bude místo klasických střel pálit dlouhé ohnivé střely.
- 7 - Něco jako bomba, která se oddělí od ponorky po stisku M a pohybuje se stále současně s vám, občas vystřílení, těžko říci, k čemu by to mohlo být dobré, když to "nebouchá"... Lze jich nést několik kusů.
- 8 - Ohromný dvojitý blesk, který vypustíte po delším stisku FIRE. Je doslova účinný a ničí živou i neživou sílu, velmi efektní na pohled.
- 9 - Ochranný štít, který po aktivaci tlačítkem M způsobí na určitý čas blikání ponorky a po tuto dobu její nezranitelnost. Vhodné na průjezd nebezpečných oblastí.

PŘÍDAVNÉ BOJOVÉ SATELITY

Tyto satelity v boji sledují vaši ponorku a hlavně, pokud stlačíte FIRE střílejí, jako vaše plavidlo. Satelity se liší druhem svého pohybu, který vykonávají, pokud využijete se svým plavidlem. Podle toho, kde umístíte znak satelitu na mřížce v obchodě (do její dolní části), může být pak ve hře satelit umístěn u ponorky více vpředu, uprostřed, nebo vzadu!

- 1 - Základní satelit, sleduje plavidlo dole pod trupem. Při POHYBU ponorky má vždy určitou setrvačnost (jako by byl uvázaný na gumě) a pohybuje se pak chvílkou před lodí, za ní i nad ní (podle



pohybu vaší ponorky).

- 2 - Inteligentní satelit, normálně sleduje ponorku dole, ale jakmile "ucítí" vpředu nepřitele, kterého vy ještě ani nevidíte, posune se sám na úroveň nepřitele, pod ponorku, nebo nad ni. Vám pak stačí jen rychle mačkat FIRE!
- 3 - Satelit-automat, který pluje u ponorky a stále se sám pohybuje nahoru a dolů. Mačkáte-li FIRE, svým neustálým pohybem tento satelit ochrání široký pruh vody okolo ponorky!
- 4 - Další satelit, umístěný pod lodí, jehož typická vlastnost je ta, že pokud posunete ponorku dopředu, satelit se posune za ponorku dozadu a naopak. Je-li ponorka uprostřed obrazovky, je u ní rovněž. Jste-li zcela u hladiny, satelit se posune trochu dolů.
- 5 - Další satelit-automat, který se sám neustále pohybuje v půlkruhu okolo ponorky, seshora přejde před přídí a pak dolů pod trup. Ochrání široký pruh vody okolo ponorky!
- 6 - Kroužící satelit. Je umístěn pod přídí a pohybuje se pod ní po kruhové trase - neustále vykonává malé kruhy.
- 7 - Kroužící satelit, neustále vykonává veliké kruhy okolo celé ponorky a ochraňuje ji.
- 8 - Kroužící satelit, neustále obíhá po trase velké elipsy nahoru a dolů u ponorky.

DVA PERFEKTNÍ TRIKY DO HRY

U této hry máte možnost tzv. "CHEAT MODE" - ošikení programu, které je už naprogramováno autory. Ten, kdo objeví,



PŘÍDAVNÁ
VÝZBROJ
X-OUT

BOJOVÉ
SATELITY
X-OUT

jak ho zapojit, se nebude muset trápit s vkládáním POKE, stačí provést pár činností na obrazovce a je to! X-OUT je toho zářným příkladem, protože zde autoři nezabudovali jeden CHEAT, ale dokonce několik!

Vše se odehraje v obchodě, kde si volíte ponorku a její přídavnou výzbroj. Tak tedy dávejte pozor:

CHEAT číslo 1 - místo, abyste kurzorem najížděli na nějakou ponorku, nastavte kurzor na trojúhelník vedle obchodníka, který směřuje DOLŮ a stlačte FIRE! Na mřížce vpravo se objeví jedna z ponorek, navíc již plně vyzbrojená! Nemačkejte už nic jiného a hned ukončete nákup najetím kurzoru na písňeno X vpravo dole. Když se rozjede hra, máte vyzbrojenou ponorku lepší verze po dobu 1 života a po její ztrátě běžný model a nekonečné životy!

CHEAT číslo 2 - ten je ještě zajímavější a málodko ho zná. Zvolte si nejlevnější model ponorky (ten horní) a umístěte na mřížku. Pak si zvolte jednopaprskový laser (ten horní) a umístěte ho obchodníkovi do obličeje a stlačte FIRE! Co se stane? Pohledte na číslo, udávající množství vašich peněz (pod nápisem X-OUT) - máte nyní 500 000, tzn. 41 x více, než je běžné na začátku hry. Za tyto peníze si můžete zvolit 3 ponorky a vyzkoušet ty nejrozmanitější varianty výzbroje, nemáte však nekonečné životy.

PRŮBĚH VLASTNÍ HRY

X-OUT je klasická vodorovně se posouvající střílečka, obdobná R-TYPE. V určitých oblastech je ale odlišná. Hra ve verzi 48 kB je bohužel bez zvuku a obě verze jsou v podstatě jen dvoubarevné (například černobílé). Nutno však přiznat, že propracovanost a detailnost této grafiky je vynikající, stejně tak jako obrovská rozmanitost a pestrost živočichů, bytostí a strojů, s nimiž se zde setkáte. Jsou zde rozsáhlá podmořská města několika druhů - opevněná, pálicí ze všech hlavní svých děl, města krytalická, města podmořských laboratoří, města lávy a podmořských sopek. A všude na vás pálí stovky hlavní, střílejí

vrhače samonaváděcích a chytrých raket, které vás pronásledují do všech míst, proti vám vyplouvají různá bojová plavidla i ve tvaru obrněných ryb, všelijaci bojovi roboti, mnohočlánkoví draci, medúzy, u hladiny se ježí nastražené miny, objevují se labirynty zdí a neprostupné stěny a desítka desítka dalších divotvornosti. Konec každého levelu hladí jí pořádné potvory, které jsou opravdu vždy krásně vykreslené a mají často jen jediný slabý bod, který musíte objevit pro jejich zničení a postup do dalšího levelu.

X-OUT má však i značně širší pole boje. Obrazovka se neposouvá jen zprava doleva, ale podle pohybu vaší ponorky se posouvá nahoru i dolů, kde se pak objevují rozsáhlé části podmořských měst, nebo nahore hiadina, či skalnatý povrch podmořských jeskyní. Taktéž rozšířené pole akce je opravdu příjemné a spolu s velmi rozmanitou výzbrojí a různými bojovými satelity to vcelku činí z X-OUT velmi dobrou střílečku i přes nedostatek zvuku a barvy. Je zde opravdu na čem se vydat a když to celé zvládnete, odměnou vám bude hezký a barevný (!) obrázek s poděkováním zastátečný boji.

To je vše, co vám o X-OUT řeknu, pokud vás to "nalákalo" a chcete se pustit do těžkého boje, sezeňte si tuto hru, což všem fandům nažhavených joysticků opravdu všechno doporučují!





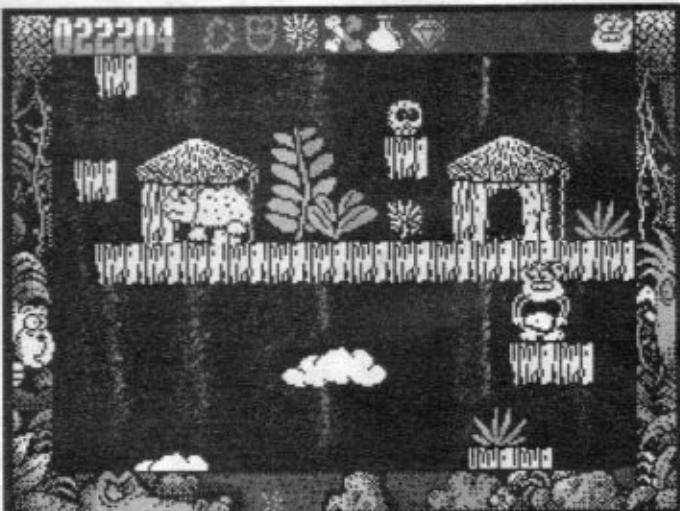
Hrdina hry se nám proměnil ve statnou opici s připomělým výrazem obličeje, která vás zavede do bujně džungle s množstvím mohutných stromů, visících lián, kapradin a hromady místního zvířectva.

Tato hra patří k dalším produktům firmy CODE MASTERS a pro tento firmu ji programoval MARTYN HARTLEY, od nějž pochází i hra BIG NOSE'S AMERICAN ADVENTURE. Po prvních pár sekundách od startu hry to bezpečně poznáte podle stylu grafiky, znáte-li hru BIG NOSE. Autor zde opět vyrobil nenáročnou, ale dobré provedenou "platform game" - plošinovou skákací hru s vertikálním posuvem obrazovky nahoru. Hrdina hry se nám proměnil ve statnou opici s připomělým výrazem obličeje, která vás zavede do bujně džungle s množstvím mohutných stromů, visících lián, kapradin a hromady místního zvířectva.

nebo na dalších místech. Přitom nesmíte žádný vynechat, nebo je sebrat v nesprávném pořadí. Poté, co každý předmět seberete, jeho kresba na horním okraji obrazovky začne blikat, takže máte dobrý přehled o tom, co je dalšího na řadě. Pokud něco vynecháte a chcete sebrat další předmět, přijdete o život!

Postup nahoru však nebude tak

musíte ve vymezeném čase 20-ti sekund skákat nahoru po plošinách a sebrat co nejvíce diamantů, za něž jsou



Co je cílem hry? Nic jednoduššího - vždy se musíte s opicí dostat až na samý vrchol každého levelu a cestou posbírat všechny vyznačené předměty, které vidíte vždy na horním okraji obrazovky. V 1 LEVELU to je náhrdelník, štít, rostlina, kosti, láhev a velký diamant. Všechny tyto předměty jsou rozmištěny na různých větvích a listech v džungli,

CODE MASTERS 1991

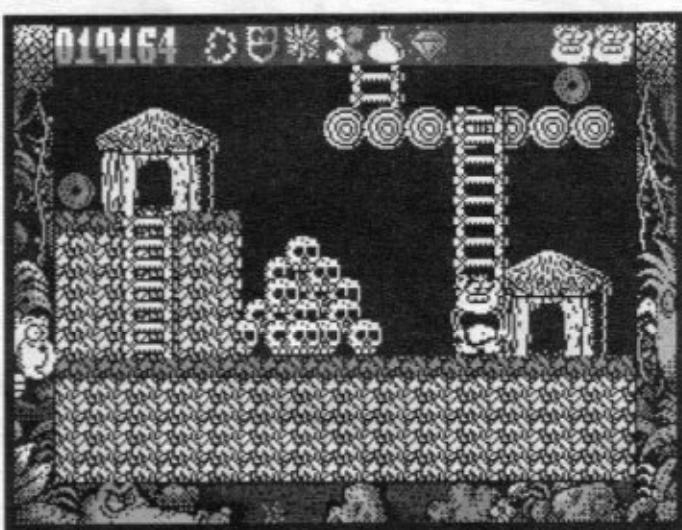
TARZAN GOES APE

snadný, jak se zdá. Přeskakování po listech a větvích, nebo šplhání po liánách celkem jde, musíte si však vždy předem "vyčistit cestu" od nepříjemných protivníků, kteří se vyskytuju nad vámi ve větvích - od hadů, krokodýlů, nosorožce (!) atd. Ve výskoku a správně natočení na ně hoďte sérii kokosových ořechů a je to! Házet lze i při šplhu po liáně! Po zdolání části džungle se nás opicák dostane výskoky po větvích až do opicího ráje, kde létaji sympatičtí, leč na doteč smrtici anděličci. Teprve až projdete opět celé toto nebe, spatříte nahoru poslední premii 1 LEVELU - velký diamant.

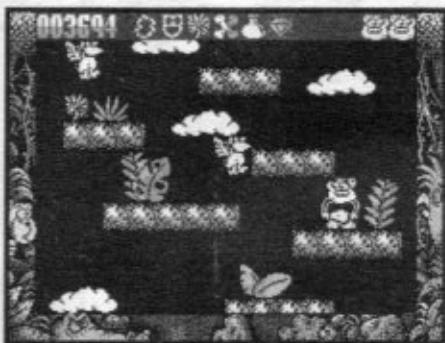
Po sebrání diamantu se začne mezihra, kde

samořejmě body navíc. Teprve pak se objeví nás opicák na startu 2 LEVELU hry. Tato druhá část se odehrává v indiánské vesnici, kde se kromě indiánů s čelenkami, nosorožce, opět nebezpečných andělů lze setkat i s jinými nebezpečnými předměty. Seberete-li například jeden druh lebky, obrátí se vám ovládání, jiný druh lebky vám pak přivedí náhlou smrt. Opět zde musíte postupovat stále nahoru a sbírat přemiové předměty, až po poslední diamant. Další mezihra a sbírání diamantů na čas vás dělí už od třetího LEVELU. Zde začnete opět s jinou grafikou - je zde jakýsi druh kamenných paláců a plošin a opět směřujete nahoru k opicímu nebi... Kolik LEVELŮ tato hra má nevíme a pokud budete trpěliví a obratní, jistě si to ověříte rádi sami.

Ještě pár poznámek na konec. Před startem hry si můžete zvolit start hry v mnohobarevném režimu, nebo monochromatickém. Není však nutno vypínat barvy, hra je i tak dosti přehledná. Po ztrátě všech 3 životů si vložíte své jméno a program se vás ještě zeptá, zda jste kluk (DUDE), nebo holka (LADY) a podle toho vám ke jménu v tabulce nejlepších přidá správný obrázek.



TARZAN GOES APE je nenáročná hra, vhodná i pro začátečníky. Pokud se však chcete dostat do 3 levelu, musíte přejezen prokázat dost zručnosti. Grafika je na solidní úrovni, posuv obrazovky je plynulý, barevnost hrací plochy rovněž postačuje a působí sympaticky. Není to žádný trhák ani geniální nápad, ale



Autory musí pochválit za hudbu a zvuky pro AY-3-8912, které jsou i ve verzi pro 48 kB počítače a jsou velmi dobré.

solidně provedená platform game. Pokud je máte rádi, zahrajte si tu hru. Zvuky pro AY-3-8912 v testované verzi hry nebyly.

- Petr -



obrazovky.

Podaří-li se vás sestřelit první vlnu nepřátel, nápis WEL DONE. WAVE TWO, vám signalizuje, že začíná druhá vlna útoku nepřátel, kteří se v nové formaci objeví opět v počtu 12 na obrazovce. Zlikvidujete-li i tuhle skupinu, objeví se text BEWARE OF KILLING EGGS a následuje první ze dvou bojů se smrtícími vejci ptáka MEGA PHOENIXE. Formace vajec se bleskurychle přesouvá z jedné strany obrazovky na druhou a pokud zaváháte a některé hned nesestřelite, skořápky prasknou a začnou se z nich klubat kosmické ptáci. Ryhle se je snažte sestřelit, anebo jim alespoň ustřelit křídla, jinak po vás rovněž začnou pálit své jedovaté střely.

Podaří-li se vám je nakonec postřílet, spatříte text BEWARE OF MEGA PHOENIX a objeví se sám hlavní hrdina, kosmický pták MEGA PHOENIX v celé své kráse - obrovská kovová létací potvora, která začne divoce letovat okolo vás a shazovat na vás svá kosmická vejce. Snažte se co nejčastěji zasáhnout MEGA PHOENIXE i jeho vejce. Zbývající energii MEGA PHOENIXE ukazuje indikátor MEGA (nahore obrazovky). Pozor však na skořápky vajec, které dopadnou až na zem! Pokud jim neuhnete dostatečně daleko do boku, mohou svým zásahem zničit vaši lod!

Pokud šťastně zničíte i tuhle potvoru, odměnou vám bude to, že z ní vypadne kulatý válec s nápisem POW, který musíte zachytit! Pokud se tak stane, získáte zesílený laser, který nyní bude vystřlovat široký paprsek, což bude opravdu dobrá věc. Dejte však pozor na to, aby vás těsně před tím nezasáhla skořápka vejce - pak válec nezískat! Dále vás už vás čeká jen souboj s mateřskou kosmickou lodí nepřátele - PHOENIX SHIP. Obrovská ocelová potvora roztočivých tvarů se objeví na obrazovce, doprovázena rojem svých kosmických lodí. V dolní části této mateřské lodi se vlní široký pruh ochranného energetického pole, které musíte prostřílet v celé jeho šířce. Mateřská lod přitom stále sestupuje níže a níže, občas také střílí, nebo posílá své malé lodě do útoku na vás. Během této akce nesmíte být zasaženi, jinak se lod vrátí opět nahoru s opraveným energetickým polem a začínáte znovu! Budete-li obratná a podaří-li se vám nakonec zničit mateřskou lod PHOENIX SHIP, ukončili jste šťastně LEVEL 1 a můžete začít

MEGA PHOENIX

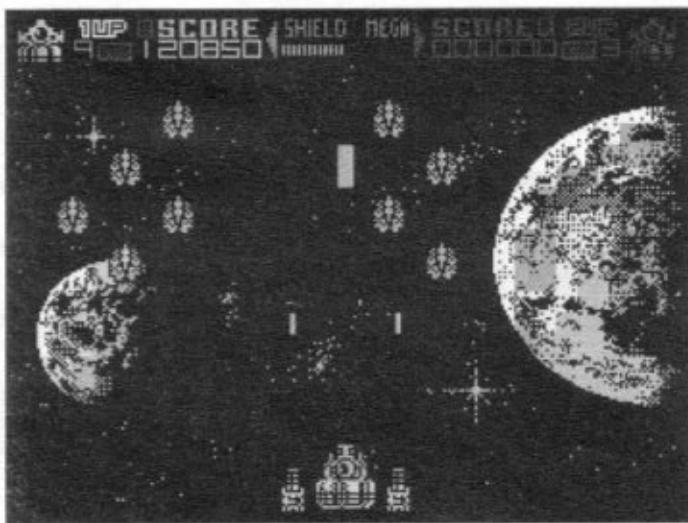
DINAMIC 1991

Všem jistě známá španělská firma DINAMIC vydala v 1991 roce hru, která starým majitelům Spectrum okamžitě připomene hru PHEENIX, kterou v 1983 vydala firma MEGADODO. Na obranu firmy DINAMIC však nutno uvést, že nová verze MEGA PHOENIX je dost zmodernizovaná, grafika je podstatně dokonalejší a navíc přibyla i docela kvalitní úvodní hudba a zvuky ve hře pro obvod AY-3-8912 (MELODIK,BEST aj.).

Jste-li náhodou novými majiteli Didaktiku, Kompaktu, nebo snad Spectra, sdělím vám, o co tedy ve hře MEGA PHOENIX běží. Po startu a navolení ovládání se před vám objeví kosmický prostor se dvěma planetami a hvězdami posetym nebem. V dolní části obrazovky se pohybují vám ovládaná kosmická loď s

laserovým dělem. V horní části obrazovky se pak objeví 12 nepřátelských kosmických lodí, seskupených do útočné formace a pohybujících se pravidelně zleva doprava a zpět. Občas se některá spustí střemhlavým letem dolů a zátočí na vás kosmický koráb a pokud rychle neuhnete, nebo ji nesestřelite, zničí ona vás. Pokud spusťte palbu, tak se vás laserový kanón působivě pohybuje. V případě velkého nebezpečí můžete použít svůj ochranný štít, které se zapíná definovaným tlačítkem SHIELD a po určité době způsobi nezranitelnost vaší kosmické lodi, která však zůstane stát na jednom místě. Pro opětovné použití ochranného štítu musíte vyčkat, až se v něm nahromadí opět energie, což vám signalizuje sloupcovy ukazatele SHIELD ve středu horního okraje





znovu obtížnější LEVEL 2, který bude probíhat stejně, jako celý LEVEL 1, jen nepřátele budou o něco útočnější.

V dalších levelech hry, vždy v momentu, kdy zničíte ptáka MEGA PHOENIXE a seberete padající válec, obdržíte znova další posilení vašich laserových zbraní. Nejdříve dva malé boční lasery, které se později změní ve větší a nakonec v mohutné dva boční lasery se širokými paprsky. Z jedné strany je to výhoda, protože snadněji zasáhnete cíle, avšak i vaše kosmická loď je mnohem větší a snadněji ji lze zasáhnout, takže se budete muset dost snažit, abyste celý boj ve zdraví přežili. Jinak dobrá rada - rádej stále držte FIRE a manévrujte s kosmickou lodí. Neustálé mačkání FIRE není tak účinné a navíc je dost únavné.

Co tedy říci na závěr - MEGA PHOENIX touto inovací skutečně získal na hodnotě. Grafika je tomuto typu her postačující, je dokonce vicebarevná, animace všech objektů a kosmických lodí je kvalitní a zdá se, že zde nejsou žádné viditelné problémy, až na vcelku dosti jednoduchou starou myšlenku a opakující se děj. Pochválit však autory musím za hudbu a zvuky pro AY-3-8912, které jsou i ve

verzi pro 48 kB počítače a jsou velmi dobré. Hraje zde úvodní hudba před hrou a volitelně dokonce i ve hře. Během hry lze slyšet mnoho dalších různých zvuků, které působí dobrým dojmem a přispívají k lepšímu vyznění celé hry. Hoidujete-li tedy takovýmto něnáročným střílečkám, jako MEGA PHOENIX, budete určitě s touto hrou spokojeni!

- Petr -

Vyžaduje cvik, zručnost i trochu přemýšlení a technické provedení rovněž uspokojí většinu z vás, protože nemá větší nedostatky.



**A T S
F R I M U L A T O R
A F R I C A N
S I M U L A T O R
P O S I T I V E 1 9 9 1**

Už titulní obrazovka se silným motocyklem nám napovídá, že AFRICAN TRAIL SIMULATOR je program, snažící se simulovat motocyklové závody na těžkém africkém terénu. Toto další dílo španělských autorů nabízí firma POSITIVE od roku 1991. Takže se podíváme na to, co nám tento program může nabídnout.

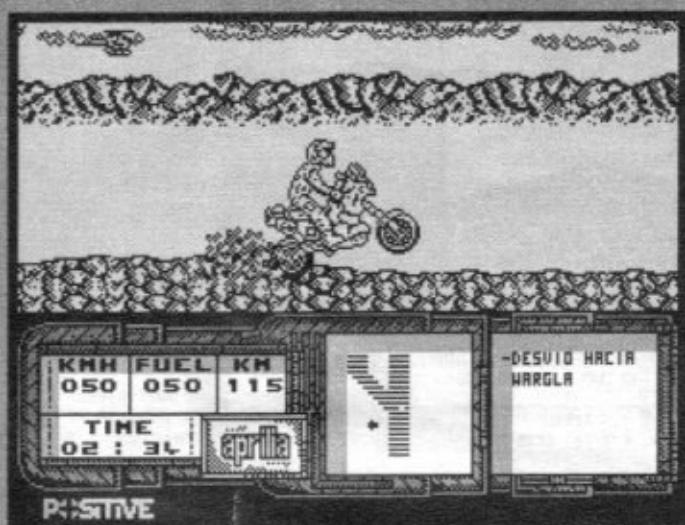
Po nahrání hry se ozve dokonce jednoduchá melodie pro obvod AY-3-8912 (MELODIK, BEST aj.) a před vám se objeví zajisté velmi oblíbené menu se španělskými texty. Nabízí vám tyto možnosti:

- 1 - PRACTICA - nácvik jízdy a ovládání motocyklu
- 2 - MAQUINA - výběr motocyklu
- 3 - CONTRINCANTE - výběr vašeho protivníka
- 4 - EQUIPO - výběr vybavení na cestu
- 5 - CARRERA - start vlastního závodu
- 6 - REDEFINE - volba ovládání

REDEFINE - VOLBA OVLÁDÁNÍ

Nejdříve doporučuji zvolit si volbu 6 REDEFINE a navolit joystick nebo klávesnici (JOYSTICK S/N). S znamená SI - ano. Další tlačítka jsou: DISPARO - FIRE, ARRIBA - nahoru, ABAJO - dolů, IZQUIERDA - vlevo, DERECHA - vpravo, ABORT - ukončení hry.





PRACTICAR - NÁCVIK JÍZDY

Tato volba vám umožní seznámit se s tím, jak vůbec vlastní hra bude vypadat, jak se řídí motocykl a jaké jsou možné nástrahy a nebezpečí během jízdy. Zpět z tohoto tréninku se dostanete stiskem volitelného tlačítka ABORT.

MAQUINA - VOLBA MOTOCYKLU

Tato volba vám umožní vybrat si pro závod jeden ze tří motocyklů, jejichž kresby se vám představí i s příslušným popisem: DERBI 50 SAVANNAH - rychlosť 100 km/hod, consumo (spotřeba) 5 litrů, deponito (záoba paliva) 4 litry. APRILIA 125 TAREG RALLY - rychlosť 150 km/hod, spotřeba 7 litrů, zásoba paliva 57 litrů. KAWASAKI 650 TENGAI - rychlosť 180 km/hod, spotřeba 8 litrů, zásoba paliva 65 litrů. Ovládání rychlejšího a těžšího motocyklu vyšší kubatury bude jistě obtížnější a je na vás, abyste si v praxi zjistili příslušné rozdíly v řízení každého ze tří motocyklů.

CONTRINCANTE VOLBA PROTIVNIKA

Po této volbě se vám představí portréty 5-ti závodníků, z nichž jeden může být v závodě vaším soupeřem. Navolte si jednoho z nich a stlačte FIRE. Vašimi soupeři v závodě mohou být: NICE WOM - žena, švédka, držá a troufalá, stupeň nebezpečnosti 5. JACK TRIPPER - angličan, velmi zručný, stupeň nebezpečnosti 6. MAMOLO PEREZ - španěl, velmi zkušený, stupeň nebezpečnosti 7. SPEEDY JOE - američan, velmi rychlý, stupeň nebezpečnosti 9.

MAC MUTANT - venkušan (!), jezdec sebevrch, stupeň nebezpečí 10.

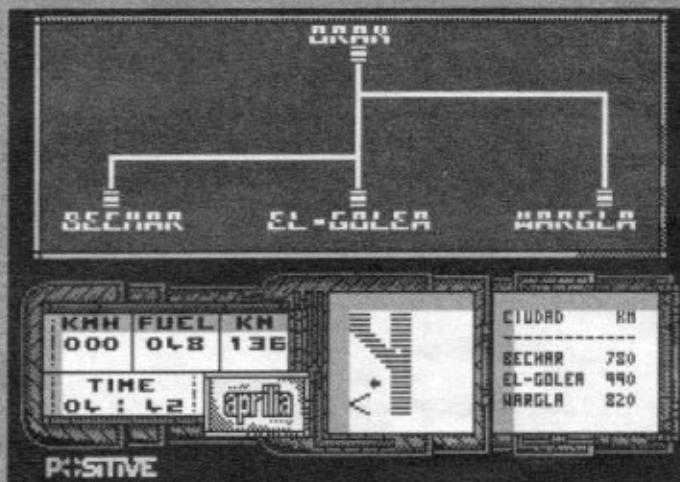
EQUIPO - VYBAVENÍ

Na trasu závodu si sebou můžete si vzít některé z těchto věcí, jejichž obrázky uvidíte na obrazovce. Nastavte na příslušný obrázek pohyblivý kurzor a stlačte FIRE.

FUEL EXTRA - palivo navíc

BOTIQUIN - příruční lékárnička

ARMA LETAL - pistole
BRUJULA ELECTRONICA - elektronický kompas



MAPA - mapa trasy závodu

PŘÍSTROJOVÝ PANEL

V jeho levé části jsou: ukazatel rychlosti (KMH), množství paliva v nádrži (FUEL), ujeté kilometry (KM) a čas jízdy (TIME). Ve střední části je velký displej, na němž se během závodu vykresluje trasa závodu a její odbočky. Zároveň se po trase posouvá pohyblivý bílý, ale dost malý bod, který ukazuje vaši polohu na silnici. Směrovými

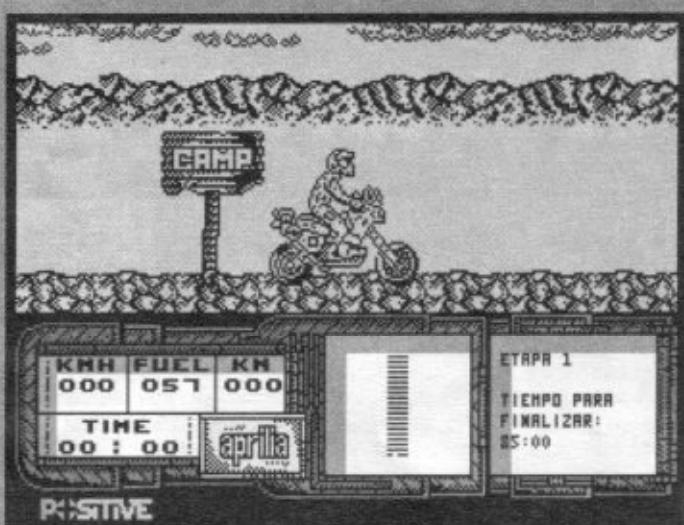
tlačítka vlevo - vpravo musíte udržovat motocykl na správné trase a zároveň včas správně odbocit.

V pravé části panelu je další displej, na němž se vypisují zprávy o jednotlivých etapách a o vzdálenostech mezi jednotlivými městy na trase závodu.

Kromě toho, pokud motocykl stojí, po stisku FIRE se v horní části obrazovky objeví (ale ne vždy!) celá trasa každé etapy i s odbočkami a názvy města startu (nahore) a cíle etap (dole). Každá etapa má přitom až tři cílová města. Zároveň se v dolním pravém displeji objeví vzdálenosti od startu do každého ze tří cílů etapy.

PRŮBĚH VLASTNÍHO ZÁVODU

A je tu start závodu! Objeví se boční pohled na profil trasy a vás jezdec na motocyklu. Motocykl se mírně pohupuje a vy vidíte odpočítávání posledních sekund, zbyvajících do startu závodu. Displej vám ukáže, kolik je maximální povolený čas na projetí 1 etapy. Na obzoru jsou vzdálené hory, občas proletí doprovodný vrtulník. Sest, pět, čtyři... nula, start! Vyrážíme vpřed... Tlačítkem "nahoru" přidáte plyn, za kolys se objeví zvlněný prach a nás stroj vyráží rychle kupředu. Zpočátku budete asi často havarovat, než přijdete na správnou techniku řízení motocyklu při sjezdu z kopce a při přejízdění terénních nerovností a hrbohlů na trase. Řeknu vám jen, že vše se dá správným tréninkem zvládnout a musíte se naučit ve správných okamžicích vždy zvedat přední kolo motocyklu a jet chvíli jen po zadním kole! Zvednutí předního kola nastane, pokud během jízdy stlačíte a držíte FIRE. Dbejte na to, abyste při sjezdu z kopce měli přední kolo spíše zvednuté, stejně tak při





nájezdu na kopeček, nebo terénní nerovnosti, pokud jedete vyšší rychlosťí.

Vyjedete-li z trasy, nebo jedete-li příliš rychle a havarujete, motocykl i s jezdcem se pevně převrátí a chvíli trvá, než se zase sám zvedne a pokračuje v závodě - tím ztratí samozřejmě čas. Nemusíte taky pořád pálit na plný plyn, časová rezerva je dost velká a spíše vám může dojít palivo. Rozmyslete si taky a vyzkoušejte, které předměty je dobré si vzít sebou na trasu závodu a jak se to projeví. Jinak pokud si vezmete pistoli, střílet můžete za jízdy po stisku FIRE + směr vpravo. Během závodu taky nemůžete stále beztrestně padat s motocyklem na zem. Počet pádů je omezený a jistá věc vám v přejetí pádu pomůže. Po větším množství pádů však uvidíte hlášení, že jste těžce zraněni a skončili jste v nemocnici.

Během jízdy si dávejte pozor na zatáčky, odbočky trasy a na to, aby ste nevyjeli mimo silnici - jinak následuje nebezpečný pád! Sledujte čas závodu, at nepřijedete pozdě a taky počet projetých kilometrů. Po případném zastavení si stiskem FIRE vyvolejte mapu a zjistěte vzdálenost do cíle etapy. Pokud vám vystačí benzín a dojedete do některého z cílů etapy, objeví se po dojetí znova úvodní menu se šesti volbami. Můžete si znova navolit potřebné věci a pokračovat do další etapy závodu... Ve druhé etapě následuje jízda v poušti, kde nejsou vyznačeny silnice a střední displej proto žádně neukazuje, takže budete muset přijít na to, jak se dostat správně do cíle. Pomůže vám však jistý přístroj a zkušenosť, jak využít jeho informaci pro dodržení správného směru jízdy. Jinak se z hlášení dozvite, že jste zabloudili a závod pro vás končí... Také se může stát, že na trati dohoníte svého soupeře na motocyklu a budete muset přijít na to, jak ho předjet!

ZPRÁVY ZE ZÁVODU

Na pravém displeji můžete během jízdy čist například tato zprávy:

TIEMPO PARA FINALIZAR - čas na dokončení etapy

DESIVO HACIA WARGLA - odbočka směrem na město WARGLA

EL BOTIQUIN TE PERMITA CONTINUAR - lékárnička ti dovolí jet dále

PERDIDO EN EL DESIERTO - ztratil jste se v poušti
HOSTILIDAD PROXIMA - nebezpečná vzdálenost dalšího jezdce

NO ESTAS ORIENTADO - špatná orientace v terénu
UNA CAIDA HAS SERA FATAL - další pád bude už pro vás tragický

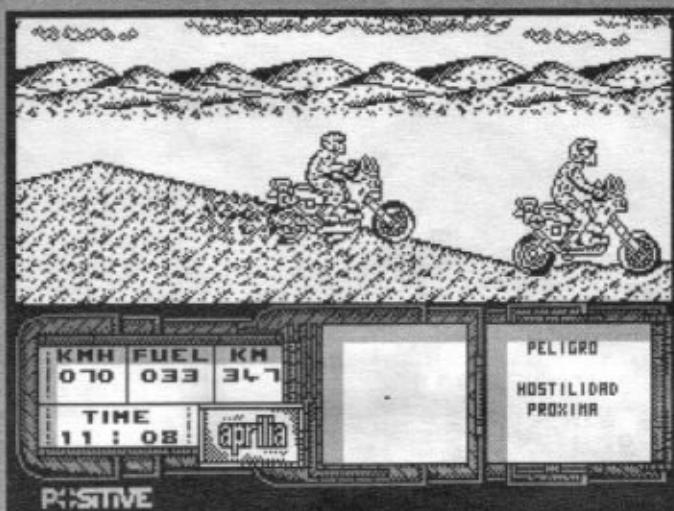
CAIDA - pád z motocyklu
PELIGRO - nebezpečí

DESTINO - směr

CIUDAD - město

ZHODNOCENÍ

Hra AFRICAN TRAIL SIMULATOR patří k těm, které by mohly zajmout větší část majitelů počítačů. Hra sice nevyniká špičkovou grafikou, ani zářivými barvami, ale je zpracována tak, že si ji asi se zájmem zahrajete. Vyžaduje cvik, zručnost i trochu přemýšlení a technické provedení rovněž uspokojuje většinu z vás, protože nemá větší nedostatky. Všechny pohyby motocyklu a fidiče působí přirozeně, stejně tak je dobré i jeho řízení.



Hra podporuje i hudební obvod AY-3-8912 (zvuky motoru, řazení pády a další zvuky). Máte-li rádi motocyklové hry, rozhodně si AFRICAN TRAIL SIMULATOR zahrajte!

- Petr -

AFRICAN TRAILS SIMULATOR

POSITIVE 1991

DIDAKTIK

KAMIKAZE

CODE MASTERS 1990



Když jsem si poprvé nahrál tuto hru, vydanou opět firmou CODE MASTERS v 1990 roce, příjemně mě překvapila nádherná titulní obrazovka, na níž jsou zobrazeny dva historické dvojplošníky v souboji. Autor této obrazovky si opravdu zaslouží pochvalu! Taktéž příjemně naladěn, byl jsem pln očekávání, jaká že tohra se skrývá pod slibným názvem KAMIKAZE (sebevráh).

Začátek vypadal docela slabě - objevilo se letiště s velkou budovou

velitelství, na jejíž střeše v divokém větru vlála vlajka. Po povetu SCRAMBLE z budovy vyběhl mrňavý pilot a ostošest utíkal do svého dvojplošníku, který stál opodál. Naskočil dovnitř,



motor se rozběhl a... a zbytek už byl na mně. Po stisku směru "nahoru" letadélko vyletělo hbitě k obloze. Jen tak tak jsem se vyhnul dalšímu, kupodivu zjevně tryskovému letadlu, které vyletělo nečekaně zleva proti mně (asi nepřítelova tajná zbraň), bohužel totiž letadlo využilo mého překvapení, parádně mě "sejmulo" a moje stíhačka si to sama zamířila špičkou k zemi, aby z ní vzápětí zbyly jen trosky...

Ahaaa... říkám si, tak takhle je to! Náležitě nažhaven do boje s okřídlenými vzdušnými piráty startuji znova a už si



dávám větší pozor. Zkouším manévrovat a zjišťuji, že letadélko docela dobře reaguje na rychlé změny výšky a směru letu, doveďte zpomalovat a zrychlovat a přesouvat se tak k levému, nebo pravému okraji obrazovky a dokonce lze po současném stisku FIRE a směru změnit směr letu a letět zpět (změní se i směr posuvu obrazovky). Po čase však stejně opět klesám k zemi... Nevzdávám se a znova mířím k obloze (přeče tím tenhle popis neukončím!) odhodlán, zjistit další skutečnosti.

Konečně padá několik padouchů v plamenech k zemi a já se dostávám nad nové a nepoznané území nepřitele. Dole se dokonce mihl pořádný tank a začal po mém letadélku drze střílet! Ale jak na ně? Odpověď mi dala vzápěti má úspěšná bojová akce. Veselé si to kolem mně profičel dvouplošníček, zjevně přetížený ohromnou bombou, která mu visela pod trupem. Tu se objevil nápis GET THE BOMB (seber bombu). Má výtrénováná ruka s prstem na spoušti ho rychle poslala k zemi a chudák bomba padala osamoceně za ním... Rychle otočím

letoun taky dolů, zachytím bombu a... už ji mám upěvněnu na svém dvouplošníku! Pak se v dolní části obrazovky se objevil další pověl - KAMIKAZE PRISON (bombarduj vězení) - takže žádny tank, nutno zničit vězení, v němž nepřítel drží zajatec. A protože jste KAMIKAZE, nebudeste provádět žádné shazování bomb na vězení, nýbrž se od vás očekává, že s celým letounem a svojí osobou prasknete i s bombou do budovy vězení, která je označena velkou blikající šipkou!

A ehhle! Po provedeném střemhlavém pádu na vězení se můj letounek opět objevil na zemi u vězení, z něhož k letounu vyběhlo několik postaviček. Text RETURN TO BASE (vrať se na základnu) a blížící se střílející tank mi napovídá, že bude vhodné, co nejrychleji odstartovat, což se taky po stisku "nahoru" podařilo a já zamířil celý šťastný opět k domovu... Nakonec se mi podařilo opravdu i přistát na mateřské základně, osvobození zajatci z mého dvojplošníku spokojeně vyběhli do budovy a já mohl začít plnit další úkol...

V další úrovni hry je to obdobné, opět zničíte vězení "ukradenou" bombou a zachraňujete zajatec, vše je ale o něco obtížnější. Objevují se parašutisté (na dotecky nebezpeční), kterým lze ustřílet padák a oni pak hezky padají k zemi... bohužel moc rychle. Po zemi jezdí kromě tanků i motocykly, později se objeví i nějaké šíleně rychlé UFO a bůhví co ještě. Tank i motocykly lze ale sestřílet v nízkém letu u země z palubního kanónu! Těm, kteří to budou chtít taky zkoušit, doporučuji

držet FIRE stále zmáčknuté, spíše se pak jen manévrováním ubránit před množstvím letadel.

Závěrečné slovo - no nevím, hra vypadá celkem sympaticky, děl je jednoduchý, úkol je jasné, horší je to ale s hratelností. Hra je asi až příliš obtížná, každý pouhý dotecky budovy a cizího letadla končí havárií a musel jsem moc trénovat, abych uhrál alespoň tohle. Grafika je přiměřená, rovněž něco barev, není to celkem tak špatné, ale mohlo by to být přečejen lepší! Kdo má zájem, může si zahrát KAMIKAZE! Zvuky pro AY-3-8912 v testované verzi hry nebyly.

- Petr -

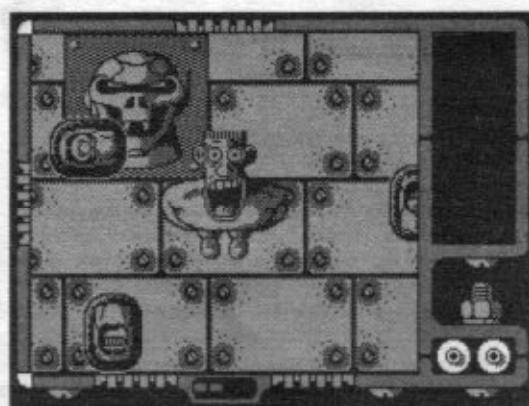


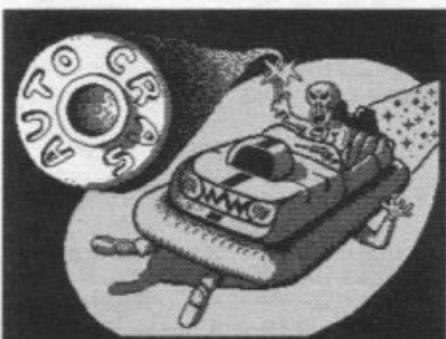
A tak jako u skutečné jízdy na autodromu i zde jde o to, abychom auto, v němž jede náš protivník, dohnali a pak do něho pořádně vrazilí.

DIABOLICO SOFTWARE 1991

AUTO CRAS

Tohle dílko méně známé španělské firmy asi každého, kdo si je nahraje do počítače, poněkud svým námětem překvapí. Zádny zelení mužíci z kosmu, žádne kosmické lodě, ani střelba na opevněná vojska, žádne bludiště, ani adventura... Námětem této hry je činnost, kterou jistě mnozí z vás rádi provozují, pokud k ní mají přiležitost - jedná se o jízdu autičky na autodromu. A tak jako u skutečné jízdy na autodromu i zde jde o to, abychom auto, v němž jede náš protivník, dohnali a pak do něho pořádně vrazilí. Pokud se to stalo někomu z vás, víte, že taková povedená srážka člověkem pořád-





ně otřese a někdy máte co dělat, abyste nevypadli z autička ven.

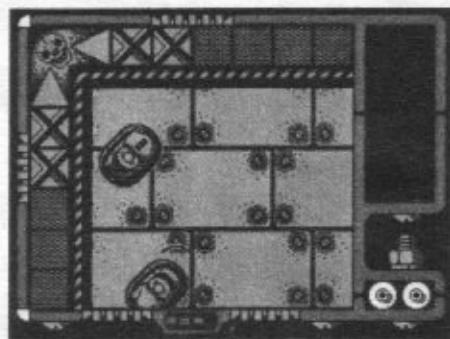
No a přesně to bude vaším cílem ve hře AUTO CRAS. Po ploše zhruba čtvercového autodromu jezdí dva řidiči - vy a vás protivník. Na ploše stojí i několik prázdných autiček, které později můžete využít. Dvěma tlačítky, nebo joystickem ovládáte směr jízdy vozidla, které se vždy samo rozjíždí a zvyšuje rychlosť. Musíte vyhledat vozidlo protivníka a vrazit do jeho vozu z určitého směru. Pokud to provedete dobře, uvidíte, jak vás protivník vyletí z autička vysoko nahoru až "k obloze" a vy na obrazovce uvidíte jeho vyděšený obličej. Pokud do vás vrazí vás protivník, uvidíte ve stejném "kosmickém letu" sami sebe.

Po tomto "výletu" se obrazovka přesune k okraji autodromu, kde uvidíte stát postavičku. To jste vy - stačí stlačit příslušné tlačítko, které si volíte na začátku hry (MAR-CHA-chůze) a postavička vykročí na plochu autodromu, kde ji řídíte tak, aby vstoupila do některého z volných autiček na ploše. Dalším tlačítkem (PARAR) můžete chůzi postavičky v případě potřeby zastavit. Nastoupite tedy do auta a pokračujete ve své snaze vyrazit protivníka z autička ven. Ale

pozor! Budete-li během nastupování do prázdného auta neopatrní a protivník vás na ploše autodromu dohoní a přejede, udělá z vás elegantní "placku" a máte o život méně! Takže si tam moc dlouho nevykračujte a rychle nastupte. Tlačítek pro ovládání chůze lze jinak taky v případě potřeby použít i k zastavení rozjetého auta a pak znova k jeho rozjetí.

No a to by tak k průběhu hry bylo asi všechno. Na bocích hrací plochy a dole je ještě několik důležitých ukazatelů. Upravo jsou v okénku dva dlouhé sloupcové ukazatele rychlosti vašeho a protivníkova vozidla. Dole pod nimi a pod velkou maticí šroubu jsou na začátku hry dva kolečka, která označují, že můžete nastoupit ještě do dvou volných autiček, můžete tedy 3 krát vyletět ven z auta. Dole pod hrací plochou je pak nenápadné malé okénko, v kterém jsou na začátku hry tři tlusté čáry, označující počet vašich životů. Ty můžete ztratit již zmíněným způsobem, kdy si vykračujete po ploše autodromu. Pokud přežijete první level, tak v dalších se setkáte ne s jedním, ale se dvěma a pak i se třemi auty s vašimi protivníky, což už asi bude moc na to, aby to kdokoliv přežil...

Co říci na závěr? AUTO CRAS má vskutku nevšední námit a napopravé je to docela zábavná hra. Každého asi nejvíce potěší rozsklebený obličej protivníka, který vyletí z auta "až k nebi", nebo jeho rozplácnutá silueta, když se vám ho občas podaří přejet. Nezdá se mi však, že je tento námit natolik poutavý, že se k této hře budete stále a stále vracet. Technické zpracování je na "standartní" španělské úrovni, s docela věrným grafickým zobrazením vozidel i kovové podlahy autodromu, auta mají dokonce i ten správný tvar s gumovými nárazníky. Grafika je sice většinou jen dvoubarevná, ale pohyby autiček jsou přirozené, včetně vzájemných nárazů. Hra dokonce podporuje i zvuky pro obvod AY-3-8912, ale pouze



vzájemné nárazy vozidel a nárazy do hranic, což je přece jen dost málo a i tak jejich kvalita je "nic moc". Pokud si chcete zkusit, jak dlouho u hry AUTO CRAS vydržíte, sezeňte si jí!

- Petr -



FEUD je i přes své stáří zajímavá, nepříliš složitá a hezká provedená hra. Na svou dobu má velice hezkou mnohobarevnou grafiku, bez atributových problémů, která velmi dobře ladí s celou hrou.

FEUD. Hráč ovládá postavu LEARICA, počítá převezme fízení LEANORICA. Děj se odehrává v tajemné a hezké zobrazené krajině, po které se nejdříve trochu porozhlédněte. Jak ale vést souboj, říkáte si asi. Samozřejmě, že pomocí kouzel a různých zaklínadel, které si můžete vyrobít a pak je vrhnout na protivníka. Kde ale vzít ty kouzla? Stačí se však trochu projít po této tajemné krajině a budete-li se pečlivě dívat, objevíte jistě kouzelné rostliny a tajemné květy. Stačí je správně namíchat podle receptů v kouzelné knize a kouzlo je hotovo!

Po startu hry se LEARIC objeví u své chýše, před níž stojí velký kotel. Vedte teď LEARICA po krajině a pečlivě hledejte třpytivé květy a rostliny. Stačí přes ně přejít a jsou vašel Jenže co jste to našli? Nebojte se, dozvete se to z knihy kouzel, kterou vidíte otevřenou vlevo dole na obrazovce. Každé kouzlo pak (jeho název je v horní části knihy) je vytvořeno ze dvou magických rostlin. Názvy rostlin, které jsou pro vytvoření kouzla potřeba, najdete v dolní části knihy pod názvem kouzla. Najdete-li tedy "podezřelou"

BULLDOG / MASTERTRONIC 1987

FEUD

U této starší hry, kterou programovala firma BULLDOG, bychom mohli začít přímo klasicky. Bylo, nebylo, za sedmero řekami a deseti horami žili dva bratři - LEARIC a LEANORIC. Jak už to v těchto dávných dobách bývalo, oba byli

čarodějové. Jednoho dne se rozhodli, že se utkají v souboji, který už konečně rozhodne, kdo z nich je mocnějším a lepším čarodějem. Z toho pramení i název hra FEUD - hádka, svář.

Na to je chvíle, kdy začíná akce hry

rostlinu, která vypadá, jako když se třptytí a mění barvy, seberte ji!

Kouzelná kniha se otevře na té stránce, kde je kouzlo, které tuto rostlinu používá. Název nalezené rostliny se na stránce knihy zvýrazní (zesvětlá). Nyní pro dokončení kouzla potřebujete najít i druhou magickou rostlinu, která je na této stránce. Nemusíte však hledat přesně tu rostlinu, během putování po krajině najdete většinou nejdříve několik rostlin, které patří do různých kouzel, teprve později najdete od některého kouzla i druhou rostlinu. V jedné části krajiny je dokonce ohrazená zahrada, kde roste těchto magických rostlin větší počet, hlídá ji však velmi nebezpečný zahradník a pokud nepoužijete určité kouzlo, těžko mu uniknete!

Pokud se vám tedy zvýrazní názvy obou rostlin v kouzelné knize, můžete zahájit druhou fázi výroby kouzla. Musíte se teď co nejrychleji vrátit ke své chýši, u níž jste začali hru - zřejmě bude nutné kreslit si mapu krajiny. Postavte se vedle velikého kotla, který stojí venku před chýší a nastavte si stránky kouzelné knihy na kouzlo od něhož máte obě rostliny. Stlačte na chvíli FIRE a magické síly v kotli promění rostliny na fungující kouzlo. Jeho vznik poznáte z toho, že nyní se musí zvýraznit i název kouzla! Stane-li se to, můžete kouzlo používat.

V kouzelné knize si můžete i listovat a zjišťovat si tak, jaké rostliny už máte a co vám ještě pro vznik určitého kouzla chybí. Listování provedete, stlačte-li FIRE a pak současně s ním i směr vlevo, nebo vpravo!

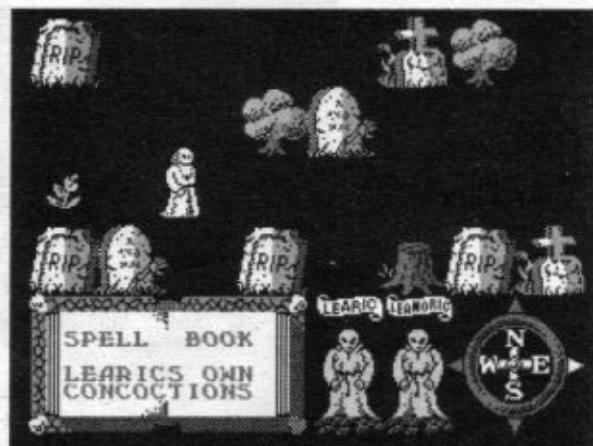
Váš bratr LEANORICA ovšem nesedí se založenýma rukama a také sbírá rostliny a připravuje si kouzla ve svém kotli u svého domku v jiném místě krajiny. Má-li už nějaké, rychle vás dohoní a uštědří vám pář ohnivých kouli (FIREBALL), nebo do vás pustí blesk (LIGHTNING). Tím vám ovšem náležitě ubere životních sil, což poznáte z toho, že se vaše druhá postava dole na obrazovce, vedle kouzelné knihy, o kus propadne do země! Po několika dalších zásazích se propadnete celý do hlubin země a je po vás, takže nezbývá, než začít hru znova. Budete se tedy muset nějak bránit, anebo LEANORICA předejít a zaútočit jako první.

Zakletí (kouzel) je celkem 12 - LIGHTNING, FIREBALL, HEAL, REVERSE, INVISIBLE, DOPPLEGANGER, FREEZE, SWIFT, ZOMBIE, SPRITES, PROTECT a TELEPORT. Zakletí (kouzla) mohou být buď útočná, která uberon vašemu protivníkovi životní sílu jako např. FIREBALL (ohnivý mlč) a LIGHTNING (blesk), nebo kouzla obranná - např. PROTECT, které vás na čas ochrání před působením kouzel LEANORICA, anebo zase INVISIBLE vás na čas uční neviditelným. Kouzlo FREEZE zase vašeho soupeře na čas znehyní - "zmrazl" a snadněji ho pak dále "zpracujete". Jsou ale i jiná, například velmi užitečné kouzlo TELEPORT vás i z dalekého místa přenese zpět k chýší s kotlem. Kouzlo SWIFT zrychlí váš pohyb, což bude někdy přímo k nezaplacení a HEAL zase vylečí vaše zranění a obnoví životní síly LEARICA. DOPPLEGANGER vykouzlí v vesničana dokonce vašeho dvojníka! No a SPRITES vyčaruje na obrazovce něco, co doveď LEANORICA velmi potrápit - jen to vyzkoušejte! Zakletí ZOMBIE pak změní určitého vesničana na Zombie, který pak může pronásledovat LEANORICA.

K tomu, abyste snadno našli LEANORICA, slouží růžice kompasu vpravo dole na obrazovce. Světlá špička kompasu vám vždy bude ukazovat směr na bratra! A ještě něco. Kouzla jako vždy, netrvají věčně. Některá vydrží několik použití, jiná jen jedno. Proto zkoumejte a hledejte! Magické rostlinky rostou v krajině stále a vydáte-li se za čas do stejných míst, můžete si natratit další kousky a znova vyrobít další kouzla.

Co říci na závěr? FEUD je i přes své stáří zajímavá, nepříliš složitá a hezký provedená hra. Na svou dobu má velice hezkou mnohobarevnou grafiku, bez atributových problémů, která velmi dobře ladí s celou hrou. Postavy LEARICA, LEANORICA, několika druhů vesničanů i všechny další objekty jsou veliké, animace postav je velmi dobrá a pohyb přirozený. Krajina, v níž se soubor dvou bratrů odehrává není nijak nudná - ba právě naopak, velmi rozmanitá. Najdete zde rozličné druhy stromů, křovin, hřbitovy, vesnice s hezkými domky, polička, jezírka a zahrádky, dlouhé rovné stezky ohrazené kameny i místa, kde určitě zabloudíte v klikačích chodnicích zbořených zdí a rozvalin, dlouhou řeku i několik mostů. Zaujal-li vás tento popis a máte-li možnost si hru někde sehnat, určitě při ní strávíte příjemné chvíle. Testovaná verze neměla žádné zvuky pro AY-3-8912.

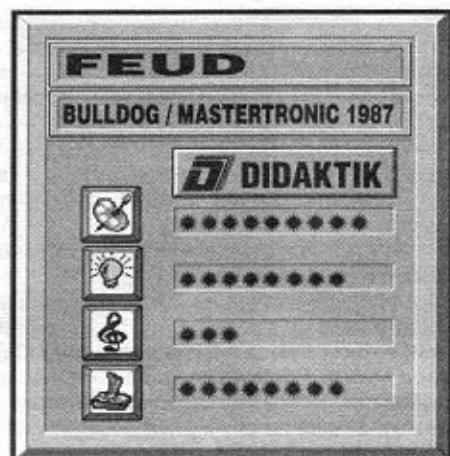
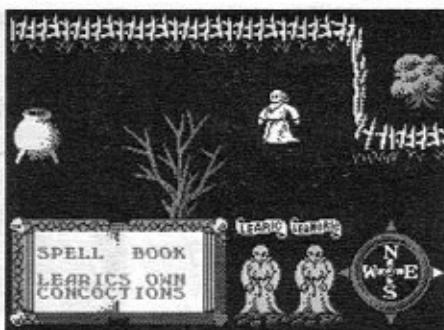
Majitelé SPECTER a DIDAKTIKŮ si asi budou muset nakreslit svou vlastní verzi mapy hry FEUD (jsou odlišné pro ATARI 800 a COMMODORE 64), kterou pak rádi ve FIFU uveřejníme, pokud nám ji někdo zašle. Předem však upozorňuji a to platí všeobecně pro každou mapu, kterou chcete zaslat do redakce, že zcela nevhodné jsou mapky, kreslené tužkou, průpliskami, používající nevýrazné a tenké čáry, mapky





miniaturní, s drobným tenkým písmem a ledabylými popisy a vysvětlivkami. Nic z toho se nedá použít, protože po překopírování v tiskárně důležité části takovéto mapy "zmizí", anebo jsou velmi nečitelné. Takováto mapa se pak v podstatě musí celá nakreslit znova, což zabere nejméně několik hodin pečlivé práce...

- Petr -



MINIRECENZE 128K

NAVY SEAL 1,2

Táto hra je od Oceánu a samozrejme spracovaná podľa filmu. V roli príslušníka námornej pechoty Amerického námorníctva musíte preniknúť do prísné stráženého pásma a tam postupne vyhodiť do povetria budovu štáb, rádiostanicu, muníčny sklad, vyslobodíte amerického velvyslancu, ktorý je tam zdržiavaný ako rukojemník a uťečte vrtuľníkom. Máte teda pred sebou fažkú úlohu a jej úspech záleží len a len na vás!

Kým túto hru neuvidíte na vlastné oči, neuveríte čo je ešte na ZX možné! Hlavný hrdina behá, plázi sa, rúčkuje po tránoch, šplhá po bedniach a keď je v núdzi, tak sa zachytí trámu alebo výčneku a elegantne sa prehupne do vyššieho poschodia. Takýchto bodov je oveľa viac, ale ich popis by zbral veľa miesta. Po splnení úlohy je samozrejmosťou gratulácia. Zvlášť doporučujem dohrat 5. diel Hostages, tá trocha námyha sa vám bohatoh vráti.

Po odlete vrtuľníkom priamo do druhej časti hry sa ocitnete na neznámom ostrove pinom arabol. Vašou úlohou je zničiť raketovú základňu, ktorá sa na ostrove nachádza. K splneniu úlohy si stačí prestrieľať cestu cez así 6 miest, ktoré sú na mape označené (veľmi výrazne). Druhá časť hry nedosahuje ani z polovice kvalitu prvého dielu. To však nech každý posúdi sám behom dlhých nocí s Navy Seals!



ROBOCOP 2

Mysím, že neexistuje sinclairista, ktorý by nepoznal hru Robocop. Táto hra bola dôvod najpredávanejšia v Anglicku a aj u nás má stále úspech. Ani druhý diel nezostáva pozadu, ale len pre 128K. Dej je

inspirovaný filmom Robocop 2. Sympatický robot tu veľa bojuje s gangstermi, zlikviduje nádrže s drogou Nuke, lokalizuje Robocopa 2 a zničí ho. Behom tejto povznášajúcej výplne voľného času ešte stihne trénovať streľbu a v logickej časti zisťovať pravú podobu seba a svojej manželky. V prvej časti musí Robocop nájsť vchod do tajného laboratória na výrobu drog. Povie sa to ľahko, ale fažšie urobil. Musíte prejsť rozsiahle prieskumy, nájsť spínač, ktorý uvedie do prevádzky výfahy a pritom streľať na množstvo nepriateľov, ktorí sa vás snažia zabíť (väčšinou sa im to podarí). Ak nájdete vchod do laboratória, nasleduje logická časť a potom tréning streľby. V druhom dieli ste sa ocitli v laboratóriu. Musíte sa pomocou hákov dostaviť cez nádrže s kyselinou, vypustiť jednu z nádrží v ďalšej časti laboratória (za dverami), vziať predmet, ktorý je na dne tejto nádrže a odísť východom. Opakuje sa logická a tréningová časť a potom už hurá do tretieho dielu. V tretom dieli Robocop zistí, že budova, do ktorej nič zlého netušiac vstúpil, je od podlahy po strechu zaplnená gangstermi, robotmi a inými vecami, ktoré chčú z neho urobiť



"sito". Neostáva vám ničné, len sa spoliehať na svoje reflexy. Na konci dielu vás čaká sám Robocop 2 a toho predsa nenecháte ujsť! Veľa šťastia. A keby ste nemohli spustiť výfah, vedzte, že ste nedoplnili správne číslo do rébusu!

Pomôcka: 2-? - 6 = 2-4-6-8!

M. Kalivoda-MUF

VÝROBCA	NÁZOV HRY
HODNOTENIE GRAFIKY	ROK UVEDENIA NA TRH
HODNOTENIE NÁPADU	POČÍTAČ, NA KTOROM BOLA HRA TESTOVANÁ
HODNOTENIE ZVUKOVÉHO DOPROVODU	POČET ZÍSKANÝCH BODOV (MAX. 10)
CELKOVÝ DOJEM A HRATELNOSŤ	HODNOTENIE HIER VO FIFE

DIDAKTIK



T-400 sa pokúsite zničiť svojho protivníka, ktorý prichádza do minulosti, aby zavraždil budúceho vodcu povstania fúdi proti strojom v ďalekej a vôbec nie radostnej budúcnosti Zeme. Zvediete pásne súboje s neustálou sa meniacim T-1000, ktoré sa niekoľkokrát zopakujú - vždy iba v inom prostredí. Pokúsite sa na motorke ujsť v náruči s mladým Johnom Connorom pred kamiónom riadeným opäť "tisickou", hestkôr v policijnom aute unikáte pred vrtuľníkom. Hra nie je však iba typickou naháňačkou a štieblačkou, medzi dva levele sú tu vsunuté logické prvky, ktoré využívajú otrenanú myšlienku Loydovej šestnástky - na štvorcovom poli 4 krát 4 polička musíte správne popresúvať kúsky obrázku a stihnutí zložiť ho v učenom čase. Najskôr poškodené prevody ovládania terminátorovej ruky a v druhom kole časť jeho tváre. Bohužiaľ sekvencia s osobným súbojom tvárou v tvár T-1000 sa nudne opakuje a hra končí takmer neuhratelným (bez cheatu) duelem pred taviacou pecou - rovnako ako vo filmovej predlohe, kde T-1000 končí svoju návštavu z budúcnosti. Autori hry pre vás pripravili niekoľko pekných, hoci krátkych digitalizovaných sekvenčí priamo z filmu, ktoré podfarbené kvalitou hudby vytvoria pre hráčov dobrú atmosféru. Bohužiaľ to sú asú najväčšie klady programu, pretože inak je jednoznačné, že jeho autori fažili len z veľkého úspechu svojho filmového vzoru.

-jp-

TERMINATOR 2

Ked George Lucas v roku 1975 založil v Kalifornii v San Rafaeli firmu zameranú na tvorbu špeciálnych efektov - Industrial Light & Magic, zrejme netušil, že táto firma vstúpi na veky do povedomia vychutnávačov dobrých filmov a svojou prácou na počítačoch položí jeden zo základných kamenejov v zdravujúco precíznom spracovaní filmových trikov - ako inak: pomocou počítačov ILM sa podpisalo na hlavných trikoch vo filme "Terminátor 2 - Deň zúčtovania" v režii Jamesa Camerona, ktorý už snáď videl každý v kine alebo na videu. Plynule sa meniaci super-robot T-1000, ktorý ako vraždiaci stroj prichádza z budúcnosti do roku 1994, aby zviedol neútostný súboj s Arnoldom Schwarzeneggerom (terminátor T-400), je schopný zobraziť na seba akúkolvek podobu. Umožnil mu to počítačový proces nazývaný morphing, ktorý umožňuje animovať prechody medzi dvomi objektmi - tu matematicky modelovaným robotom a hercom Robertom Patrickom. Diváci sa nadchýnali supertrikmi a samozrejme aj dejom tohto megahitu, a tak nečudo, že počítačová hra s jeho námetom nedala na seba dlho čakať. A tak na obra-zovkách počítačov znovu ozívajú obidva terminátori. V úlohe kladného hrdinu



TERMINATOR 2	
OCEAN	1991
AMIGA 500	*****



ZÁSIELKOVÁ SLUŽBA

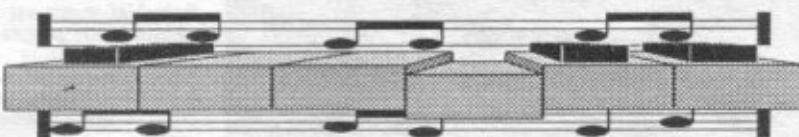
Ak si vyberiete z nasledujúcej ponuky nejaký tovar, stačí napisať na korešpondenčný listok jeho názov, objednávacie číslo, cenu a samozrejme vašu adresu. Tovar vám zašleme na dobírku. Ku každej zásielke úctujeme poštovné a balné. Na záver jedno dôležité upozornenie! Ceny, ktoré sú uvedené v cenniku na nasledujúcej strane sú platne do vydania nasledujúceho čísla. Svoje objednávky zasielajte na adresu:

FIFO, P.O. BOX 170, 960 01 ZVOLEN

MAJITELÉ HUDEBNÍCH MODULŮ "MELODIK" A "BEST" POZOR!

Firma L.S.O. (LUXUS SOFTWARE OSTRAVA) pro vás připravila nabídku mnoha hudebně grafických programů (tzv. hudební dema) nejlepších zahraničních a našich autorů! Všechny dosavadní "distributory" upozorňujeme, že L.S.O. se smluvně stal výhradním distributorom a prodejcem všech hudebních programů polských autorů, podepisujících se pseudonymy KAZ, ZIUTEK, MAT, RACKNE a MUAD'DIB, tvorících nyní skupinu ESI a dále členů polské skupiny PENTAGRAM (AGENT X, RAJSOFT a BZYK - autor známého SOUND TRACKERU). Z ČSFR jsou to například vynikající brněnskí autoři QJETA, MATASOFT, TOM, ANIMATE a další. Doufáme, že tato první zcela legální a široká nabídka kvalitního software pro AY-3-8912 přispěje k většímu rozšíření tohoto výborného hudebního IO. Podrobnosti o nabídce (i ve verzi pro D-40) obdržíte na níže uvedené adrese a tyto programy bude možno zakoupit jak v redakci FIFA, tak v různých prodejnách se software pro SPECTRUM a DIDAKTIK (např. ve skalickém DIDAKTIK MARKETU)

L.S.O. Petr Lukáč, Komenského 658, 708 00 Ostrava



FILE MANAGER

**Universální program
pro obsluhu disketové
jednotky Didaktik - 40**

Visoft
ing. Jan Vician
U cihelný 875
Ostrava-Polanka
725 25



BBS
DISTRIBUTOR SOFTWARE

SHARP mz-800

Přední dodavatel software pro SHARP mz-800 nabízí veliké množství dalších supernovinek a hardwarových doplňků!

O kompletní nabídkový katalog si pište na adresu:



BBS
Kosá 8
405 02 Děčín



ZAJISTÍME TAKÉ DISTRIBUCE PŮVODNÍHO SOFTWARE
SLOVENSKÝM A ČESKÝM AUTORŮM!!


DIDAKTICK

Didaktik M
Obj. č. 001
Cena: 3190,-Kčs

Redukcia na joystick DM
Obj. č. 008
Popis vo Fife č. 14
Cena: 69,-Kčs

Spomaľovač programov
Obj. č. 009
Popis vo Fife č. 15
Cena: 198,-Kčs

Datarekordér Audioton
Obj. č. 030
Popis vo Fife č. 16
Cena: 1340,-Kčs

ATARI

ATARI 800 XE
Obj. č. 093
4700 korún

Magnetofón XC 12 +
Turbo pre ATARI 800XE
Obj. č. 094
1490 korún

Disket Jednotka XF 551
pre ATARI 800XE
Obj. č. 095
6860 korún

ATARI 520 STFM
512kB RAM, 720kB FD, myš
Obj. č. 096
13500 korún

ATARI 520 STFM
1 MB RAM, 720kB FD, myš
Obj. č. 097
14900 korún

ATARI 1040 STE
1 MB RAM, 720kB FD, myš
Obj. č. 098
18470 korún

PC Speed 8MHz - emulátor
PC pre ATARI
Obj. č. 101
3600 korún

AT Speed 8MHz - emulátor
PC pre ATARI
Obj. č. 102
6570 korún

AT ONCE 386SX
pre MEGA ST/STE
Obj. č. 103
16900 korún

Commodore

Commodore C64 II
Domáci mikropočítač s výbornými grafickými možnostami.
Obj. č. 039
Cena: 4800,-Kčs

Datarecorder VC 1530
Vhodný pre Commodore C64
Obj. č. 040
Cena: 1050,-Kčs

Floppy disk 5,25" VC1541
Disketová mechanika pre Commodore C64
Obj. č. 041
Cena: 5300,-Kčs

Myš C 1351
pre C64/C128
Obj. č. 042
Cena: 1180,-Kčs

Čs. manuál pre C64
Obj. č. 043
Cena: 140,-Kčs

Commodore AMIGA 500
7 MHz, 512 kB RAM
Špičkový domácí 16 bitový počítač. Vynikajúca grafika, paleta 16 mil. farieb, stereo zvuk.
Obj. č. 044
Cena: 13 700,-Kčs

HF modulátor A 520
Umožňuje pripojenie Amigy 500 k bežnému televíznymu prijímačom.
Obj. č. 045
Cena: 1050,-Kčs

AMIGA 500 PLUS
Obsahuje 1 MB RAM
Obj. č. 046
Cena: 15 900,-Kčs

AMIGA 600
1 MB RAM, 20 MB Harddisk
Obj. č. 048
Cena: 21 900,-Kčs

MIDI
Interface pre Amiga 500
Obj. č. 049
Cena: 720,-Kčs

CDTV 1 MB RAM
550 MB CD ROM
Obj. č. 050
Cena: 19 800,-Kčs

AMIGA CDTV
1 MB RAM, CD ROM, IR CONTROL
Obj. č. 051
Cena: 27 200,-Kčs

A 501
Pridavná pamäť pre Amigu 500, 512 kB
Obj. č. 052
Cena: 1850,-Kčs

SOFTWARE
DIDAKTICK

D40 Manager
Obj. č. 500
Popis vo Fife č. 14
Cena: 95,-Kčs

Komander 2
Obj. č. 510
Popis vo Fife č. 16
Cena: 200,-Kčs

ART Studio D40+Converse
Obj. č. 511
Popis vo Fife č. 16
Cena: 160,-Kčs

Meggie
Obj. č. 512
Popis vo Fife č. 16
Cena: 170,-Kčs

Info disketa LSO A
Obj. č. 513
Popis vo Fife č. 15
Cena: 80,-Kčs

Info disketa LSO B
Obj. č. 514
Popis vo Fife č. 15
Cena: 80,-Kčs

Info komplet LSO
Obj. č. 515
Popis vo Fife č. 15
Cena: 140,-Kčs

Info kazeta komplet LSO
Obj. č. 516
Popis vo Fife č. 15
Cena: 100,-Kčs

Kompresor
Obj. č. 517
Popis vo Fife č. 16
Cena: 130,-Kčs

BS Manager
Obj. č. 518
Popis vo Fife č. 15
Cena: 90,-Kčs

dTEXT D40 Epson
Obj. č. 520
Popis vo Fife č. 15
Cena: 100,-Kčs

E-I Manager
Obj. č. 521
Popis vo Fife č. 16
Cena: 180,-Kčs

E-I Manager DEMO
Obj. č. 522
Popis vo Fife č. 16
Cena: 50,-Kčs

Hudobník AY
Obj. č. 524
Popis vo Fife č. 16
Cena: 100,-Kčs

Tetris 3
Obj. č. 525
Popis vo Fife č. 16
Cena: 90,-Kčs

3D Tetris
Obj. č. 526
Popis vo Fife č. 16
Cena: 80,-Kčs

Turbo Imploder
Obj. č. 527
Popis vo Fife č. 16
Cena: 90,-Kčs

SMM 05 Komplet
Obj. č. 528
Popis vo Fife č. 16
Cena: 100,-Kčs

GK-JUCTO
Obj. č. 529
Popis vo Fife č. 16
Cena: 280,-Kčs

Kompresor Turbo utility
Disketová verzia
Obj. č. 548
Cena: 50,-Kčs

Kalkulačka
Disketová verzia
Obj. č. 549
Cena: 80,-Kčs

GK-JMZDY
Program na výpočet mzdy
Obj. č. 559
Cena: 280,-Kčs

FELAX
Diskový magazín pre počítač SAM coupé
Obj. č. 560
Cena: 120,-Kčs

JOYSTICK

Joystick QS-129F
FLIGHT GRIP
Obj. č. 033
Cena: 290,-Kčs

Joystick QS-130F
PYTHON
Obj. č. 034
Cena: 350,-Kčs

Joystick QS-131
APACHE 1
Obj. č. 035
Cena: 260,-Kčs

Joystick QS-111A
s mikrosprávami
Obj. č. 036
Cena: 330,-Kčs

Joystick SJ-126
JET-FIGHTER
Profi joystick
Obj. č. 037
Cena: 540,-Kčs

Joystick SJ-127
TOP STAR
Priehľadný s mikrosprávami
Obj. č. 038
Cena: 780,-Kčs

Joystick Quickshot II
Obj. č. 029
Popis vo Fife č. 16
Cena: 260,-Kčs

Joystick Quickshot I
Obj. č. 031
Cena: 200,-Kčs

LITERATÚRA

Kiadivo na programy
Návody na úpravy profesionálnych hier a crackovanie programov.
Obj. č. 055
Cena: 50,-Kčs

Kiadivo 2
Pokračovanie predošej príručky
Obj. č. 056
Cena: 45,-Kčs

GENS3 - MONS3
Podrobne popisy použitia

týchto programov s cvičnými príkladmi
Obj. č. 057
Cena: 50,-Kčs

Textové editory
Popisy ovládania programov D-TEXT a Password.
Obj. č. 058
Cena: 45,-Kčs

ABC strojového kódu 1
Výuka strojového kódu pre začiatokovcov
Obj. č. 059
Cena: 45,-Kčs

Tip & Trick pre Didaktik
Tipy, ako si uľahčiť programovanie na svojom počítači
Obj. č. 060
Cena: 45,-Kčs

DOPLNKY

Tlačiareň STAR LC 20
9 ihličková tlačiareň
Obj. č. 067
Cena: 7600,-Kčs

Tlačiareň EPSON LX 400
9 ihličková tlačiareň
Obj. č. 068
Cena: 7700,-Kčs

Farbiaca páska
pre tlačiareň EPSON LX 400
Obj. č. 053
Cena: 110,-Kčs

Farbiaca páska
pre tlačiareň STAR LC 20
Obj. č. 054
Cena: 105,-Kčs

Diskety no-name 5,25"
Obj. č. 006
Cena: 13,-Kčs/ks

Diskety no-name 3,5"
Obj. č. 007
Cena: 19,-Kčs/ks

VERBATIM VEREX
Diskety 5,25" DD
Obj. č. 069
Cena: 18,-Kčs/ks

VERBATIM Datafile
Diskety 5,25" DD
Obj. č. 070
Cena: 20,-Kčs/ks

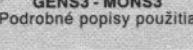
VERBATIM Datafile farebné
Diskety 5,25" DD
Obj. č. 071
Cena: 21,-Kčs/ks

NASHUA
Diskety 5,25" DD
Obj. č. 072
Cena: 18,-Kčs/ks

Čistiaca disketa 5,25"
Obj. č. 021
Popis vo Fife č. 14
Cena: 168,-Kčs

Čistiaca disketa 3,5"
Obj. č. 022
Popis vo Fife č. 14
Cena: 178,-Kčs

Samolepiace štítky
Obj. č. 025
Popis vo Fife č. 15
Cena: 19,-Kčs





Predám software na ZX Spectrum a kompatibilné. Zoznam za známku. Horváth Peter ml., Čulenova 12, Nové Mesto nad Váhom, 915-01.

Ponúkam disketové verzie viacdielnych (levelových) hier pre disketovú jednotku Didaktik 40 a Didaktik 80. Napr.: F-19 S.F., Myth, Operation Thunderbold, Wolf, Lemmings. Zoznam za známku. Ďalej kúpim zachovalý výtlak F10 č.1 do 40,- Kčs. Eduard Dúda, Piflova 11, Bratislava 851-01, tel. 07/848600.

Prodám tiskárnu BT 100 (500,-) + Zdroj (100,-) + kabel (100,-) + Interface M/P (400,-) + obslužné programy za 1100,- Kčs. K.Klaizner, Francouzská 51, Plzeň 307 04.

Kúpim systémové programy všetkého druhu, knihu Komentovaný výpis ROM. Značka: ponúknite. Gašparovič Peter, Zajačia 23, Smolenice, 91904.

Zkomprimuj súbory typu Snapshot. Úspora disket. Místo tří stačí pouze dvě. Cena 0.50 Kčs/program. Pekárek L., Liškova 64, Litoměřice, 412 01.

Prodám Didaktik M (2000), D40 (3000), Zapisovač XY 4150 (1000), Joystick + software (500). Dohromady (6000). Vše v záruce. Magnago Karel, Štěpánská 1884, Vsetín, 755-01.

Nabízím soubor matematických programů Mathbox pro D40. Pravda Miloslav, Požárníků 648, Chrudim 2, 537-01.

Vyměním hry. Eder Miroslav, Božetěchova 6, Olomouc, 772-00.

OMLOUVÁM SE firmě PROXIMA v.o.s. z Ústí nad Labem za škodu, kterou jsem ji způsobil neoprávněným prodejem jejich programů Indiana Jones 3 a Exploding Atoms. Pferovský Petr, Gorkého 1545, Pardubice, 53002.

Predám ZX Spectrum. Rozšírená pamäť 80kB, interface + 2 joysticky + AY, interface Centronics, 25 kaziet, literatúra + manuály. Za 4500,- Kčs. Gašo J., Povstaleckých letcov 2950, Zvolen-Zolná, 960-05.

Predám zapisovač XY 4150. Cena dohodou. Kondrád Róbert, J. Poníčana 2414/69, Zvolen 960-01.



Cenník inzercie

Textové inzeráty:
(cena jednotná pre všetkých) jedno slovo ... 4 koruny

Plošné inzeráty:

bežná strana (vnútro časopisu, čb)
podniky a iné právnicke osoby... 20 korún/cm²
jedna A4..... 10 000 korún
dve A4..... 16 000 korún

zadná strana obálky (polovica A4, farebne) ... 13 000 korún

bežná strana (vnútro časopisu farebne)
jedna A4..... 14 000 korún
dve A4..... 22 000 korún

Inzerciu prijíname vo forme podkladov pre vysádzanie v redakcií, alebo ako hotovú predlohu (vo vašom vlastnom záujme v čo možno najlepšej kvalite).

Textové inzeráty pláte ihneď pri podávaní a spolu s textom inzerátu nám pošlite aj doklad o zaplatení poštovou poukážkou.

Na plošné inzeráty vám pošleme faktúru, prípadne vyplnenú poukážku.

Inzeráty posielajte a plakte na adresu:

FIFO
P.O. BOX 170
960 01 Zvolen

Impressum

FIFO Microcomputer magazín

Redakčná rada:
RNDr. Jozef Paučo, Pavel Albert, Petr Lukáč

Sekretariát:

Eva Ďurčovičová

Vedúci marketingu:

Vladimir Salanci

Externí spolupracovníci:

J. Drexler, O., M. & R. Gemrot

Nevyužívané príspevky nevraciame.

Za správnosť

a originálnosť príspevku ručí autor.

Návštavy prijíname na adresu:

FIFO redakcia, Hviezdoslavova 233, Zvolen
telefón 0855/256 93

Vydávanie povolené MK RČ SK OMT-23.

Podávanie novinových zásielok povolené

SaRS B. Bystrica č.j. 2823/90-P zo dňa

16. 3. 1990.

Akékolvek rozmnožovanie, kopírovanie a publikovanie článkov uverejnených vo FIFO je bez súhlasu redakcie trestné.



S korešpondákov, ktoré nám prišli do redakcie sme vylosovali týchto šesť výhercov:

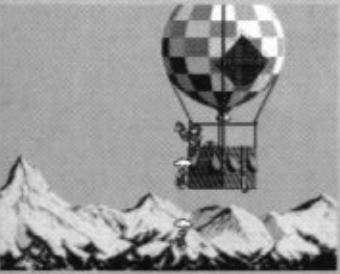
HOT 15

I. Deák z Nitry
P. Trnka z Detvy
Z. Maliniak z Děčína

BAD 15

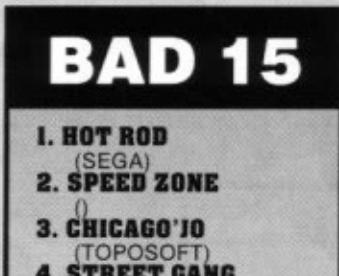
T. Pivarčí z Pardubíc
F. Adam z Trenčína
J. Libový z Prahy

Na vaše ďalšie tipy sa teší vaša redakcia



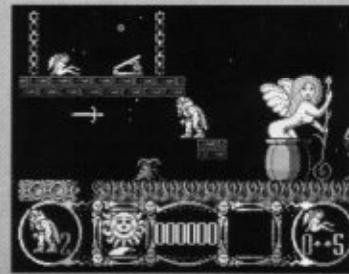
HOT 15

- 1. R-TYPE**
(ELECTRONIC DREAMS)
- 2. TURTLES**
(KONAMI-PROBE)
- 3. TURTLES II**
(KONAMI-PROBE)
- 4. ROBOCOP**
(OCEAN)
- 5. F19**
(ACTIVISION V. GRAFIX)
- 6. DIZZY IV**
(CODE MASTERS)
- 7. DIZZY II**
(CODE MASTERS)
- 8. THE UNTOUCHABLES**
(OCEAN)
- 9. TETRIS II**
(FUXOFT)
- 10. LEMMINGS**
(PSYGNOSYS)
- 11. KENNY DALGLISH**
(ZEPPELIN)
- 12. MIDNIGHT RESISTANCE**
(OCEAN)
- 13. MYTH**
(THREE SYSTEM)
- 14. SIM CITY**
(INFOGRAPHES)
- 15. GOLDEN AXE**
(VIRGIN)



BAD 15

- 1. HOT ROD**
(SEGA)
- 2. SPEED ZONE**
()
- 3. CHICAGO'JO**
(TOPOSOFT)
- 4. STREET GANG**
(PLAYERS)
- 5. JD GRAND PRIX**
(ATLANTIS)
- 6. RMX SIMULATOR**
(CODE MASTERS)
- 7. POKLAD 2**
(FUXOFT)
- 8. ROXING**
(FUXOFT)
- 9. PIGGY PUNKS**
(HELLENIC SOFT.)
- 10. DELTA CHARGE**
(THALAMUS)
- 11. LIBERATOR**
(J.A.REMIC)
- 12. DANGER RACER**
(CULT)
- 13. CHROBÁK TRUHLÍK**
(ULTRASOFT)
- 14. RYCHLE ŠÍPY I**
(ULTRASOFT)
- 15. FIREMAN JAM**
(ALTERNATIVE)



FIFO
box 170
960 01 Zvolen

PORT PAYÉ
1.- Kčs

NELAMAT!
TRIEDIŤ !!!

ADRESÁT:

